



PLAY

EastWest/Quantum Leap

Hollywood Brass

Virtuelles Instrument

Diamond Edition

Benutzerhandbuch

Die Informationen in diesem Dokument können sich jederzeit ohne Ankündigung ändern und stellen keine Verbindlichkeit seitens East West Sounds, Inc. dar. Die Software und die Klänge, auf das sich dieses Dokument bezieht, sind Gegenstand des Lizenzabkommens und dürfen nicht auf andere Medien kopiert werden. Kein Teil dieser Publikation darf kopiert oder reproduziert werden oder auf eine andere Art und Weise übertragen oder aufgenommen werden, egal für welchen Zweck, ohne vorherige schriftliche Erlaubnis von East West Sounds, Inc. Alle Produkt- und Firmennamen sind TM oder ® Warenzeichen seiner jeweiligen Eigentümer.

PLAYTM ist ein Markenzeichen von EastWest Sounds, Inc.

© East West Sounds, Inc., 2011. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

East West Sounds, Inc.
600 Sunset Blvd.
Hollywood, CA 90028
USA

Telefon: 1-323-957-6969

Fax: 1-323-957-6966

Bei Fragen zur Lizenzierung der Produkte: licensing@estwestsounds.com

Bei allgemeinen Fragen zu den Produkten: info@eastwestsounds.com

<http://support.soundsonline.com>



PLAY

1. Willkommen

- 4 Über EastWest
- 5 Produzent: Doug Rogers
- 6 Produzent: Nick Phoenix
- 7 Produzent: Thomas Bergersen
- 8 Tontechniker: Shawn Murphy
- 9 Danksagung
- 10 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
- 10 Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen
- 10 Das Hauptnavigationsdokument
- 11 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Willkommen

Über EastWest

EastWest (www.soundsonline.com) hat sich fortwährender Innovationen und kompromissloser Qualität verschrieben und setzte den Industriestandard als der von der Kritik am meisten gefeierter Hersteller von Sample CDs und virtueller Software.

Gründer und Produzent Doug Rogers hat in der Musikbranche mehr als 30 Jahre Erfahrung und ist der Empfänger von über 60 Industrieauszeichnungen, mehr als jeder andere Soundentwickler. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen haben es EastWest erlaubt, mehr als 22 Jahre im Soundware-Geschäft eine Führungsrolle zu übernehmen.

1997 begann die Partnerschaft mit dem Produzenten/Komponisten Nick Phoenix und der Gründung von Quantum Leap, einer komplett zu EastWest gehörenden Abteilung, um hoch qualitative, kompromisslose Sample-Bibliotheken und virtuelle Instrumente zu erstellen. Die virtuellen Instrumente von Quantum Leap sind meistens von Nick Phoenix produziert. Einige der größeren Produktionen, wie z.B. Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Quantum Leap Pianos, Hollywood Strings und Hollywood Brass wurden von Doug Rogers und Nick Phoenix koproduziert. Als Komponist begann Phoenix 1994 Filmtrailer und Werbespots zu schreiben. Heute hat er die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken wie z.B. Terminator 3, Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs, Harry Potter 5, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Fluch der Karibik 3, Blood Diamond, Nachts im Museum, 300 und der Da Vinci Code komponiert oder lizenziert. Quantum Leap hat sich zu einem der weltweit führenden Hersteller von High-End Sample-Bibliotheken und virtuellen Instrumenten entwickelt.

2006 kaufte EastWest die legendären Cello Studios (vorher bekannt als United Western Recorders) am Sunset Boulevard in Hollywood und benannte sie in EastWest Studios um. Die knapp 2000 m² große Anlage beherbergt seit der Renovierung von Designer Philippe Starck fünf Aufnahmestudios und ist das weltweite Hauptquartier von EastWest.

Produzent: Doug Rogers

Doug Rogers hat in der Musikbranche mehr als 30 Jahre Erfahrung und ist der Empfänger von über 60 Industrieauszeichnungen, mehr als jeder andere Soundentwickler. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen erlaubten es, dass EastWest seit über 22 Jahren an der Spitze der Soundware-Industrie steht. „The Art of Digital Music“ ihn einen der „56 Visionary Artists & Insiders“ im gleichnamigen Buch.

Er veröffentlichte 1988 seine allererste kommerzielle Schlagzeug-Sample-CD. Danach folgte die mehrfach ausgezeichnete „Bob Clearmountain Drums“-Sample-Kollektion. In den folgenden Jahren definierte er die Soundware-Industrie quasi neu. EastWest brachte in den frühen 90ern Loop-Sample-Bibliotheken auf den Markt, kurz darauf folgten die ersten Midi-Loops (Dance/Industrial). Er gab die erste Sample-Bibliothek heraus, die mehrfache Dynamiken enthielt, gefolgt von der ersten Sample-Bibliothek, die direkt von der Festplatte abgespielt wurde, eine Innovation, die zu der heute vorhandenen detaillierten Kollektion führte.



Seine jüngste Produktion ist das Symphonic Orchestra (ausgezeichnet vom Keyboard Magazin „Key Buy Award“, EQ Magazine „Exceptional Quality Award“, Computer Music Magazine „Performance Award“ und von G.A.N.G. [Game Audio Network Guild] „Best Sound Library Award“) und Symphonic Choirs (ausgezeichnet vom Electronic Musician „2006 Editor’s Choice Award“, G.A.N.G. „Best Sound Library Award“ und vom Keyboard Magazine „Key Buy Award“). Zu seinen weiteren Produktionen gehören EastWest/Quantum Leap Pianos, die detailliertesten virtuellen Klaviere, die jemals produziert wurden, Fab Four, inspiriert durch den Klang der Beatles (Fab Four und The Dark Side wurden beide M.I.P.A. Gewinner durch 100 internationalen Musikmagazine ausgezeichnet) plus Hollywood Strings und Hollywood Brass.

Über die letzte Dekade hinweg ist er eine Partnerschaft mit dem Produzenten und Komponisten Nick Phoenix eingegangen, um Quantum Leap zu gründen, eine Unterabteilung von EastWest und um hochqualitative kompromisslose Sample-Bibliotheken und virtuelle Instrumente zu produzieren. Die virtuellen Instrumente von EastWest/Quantum Leap sind die wohl besten zu Zeit erhältlichen und werden täglich bei den Who's who der Musikbranche eingesetzt.

Produzent: Nick Phoenix

Nick komponiert seit 1994 Filmtrailer. Bis heute hat er die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken geschrieben oder lizenziert. "Star Trek," "Tron," "Twilight," "2012," "WALL-E," "Harry Potter 6," "Inkheart," "Tales Of Despereaux," "300," "A Christmas Carol," "Watchmen," "Angels and Demons," "Night at the Museum," and "Young Victoria", "Avatar", "The Fighter", "Cars 2", "Hanna", "Inception und "Harry Potter und die Heiligtümer des Todes" sind nur ein paar Beispiele. 2006 gründeten Nick und Thomas Bergersen „Two Steps From Hell“. www.twostepsfromhell.com

Sein Weg als Komponist hat Nick inspiriert, seine eigenen Klänge und Samples aufzunehmen und zu programmieren. Nick gründete Quantum Leap Productions 1997 und Quantum Leap hat sich seitdem zu einem der weltweit führenden Herstellern von virtuellen High-End-Instrumenten entwickelt. In einer 13-jährige Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest haben preisgekrönte Softwaretitel wie Stormdrum 1 und 2, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Silk, RA, Voices of Passion, Ministry of Rock, Gypsy, Quantum Leap Pianos, Goliath, Hollywood Strings und viele andere das Licht der Welt erblickt.



Produzent: Thomas Bergersen

Thomas Bergersen hat einen Masterabschluss in Komposition und Orchestrierung und hat in seiner Eigenschaft als Komponist, Orchestrator oder Arrangeur an vielen Hollywoodproduktionen mitgearbeitet.

Er gründete 2006 zusammen mit Nick Phoenix Two Steps From Hell (www.twostepsfromhell.com) und sie haben seitdem unzählige Musiken für Filmtrailer geschrieben. "Star Trek," "Harry Potter 6," "Tales of Despereaux," "The Dark Knight," "Valkyrie," "The Hulk," "Rendition," "Spider-Man 3," "Golden Compass." "The Assassination of Jesse James," "Pirates of the Caribbean 3," "Babel," "Hitman," "I Am Legend," "300," "No Country For Old Men," "Harry Potter 5," "The Brave One," "Wall-E," "Blood Diamond," "Speed Racer," and "Night at the Museum" sind ein paar Beispiele aus jüngster Zeit.



Thomas ist außerdem ein Trompeter und hat bei großen TV-Produktionen inklusive NBC News mitgespielt. In seinem Streben nach dem ultimativen Realismus der Samples, hat er eine große Anzahl von orchestralen Sample-Bibliotheken für den eigenen Gebrauch erstellt. Mit Hollywood Strings wurde es Zeit, sich mit dem erfahrenen Produzenten Doug Rogers und Nick Phoenix zusammenzutun, um sein Wissen mit dem Rest der Welt zu teilen. Und diese Zusammenarbeit wurde mit Hollywood Brass fortgeführt.

Thomas Studio ist in Santa Monica, Kalifornien beheimatet.

www.thomasbergersen.com

Tontechniker: Shawn Murphy

Shawn Murphy ist ein Tontechniker, der den Academy Award, C.A.S. (Cinema Audio Society), BAFTA und Emmy gewann. Er nahm auf und mischte mehr als 300 Feature-Filme, darunter: "Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull," "Star Wars: The Phantom Menace," "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones," "Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith," "Star Wars: A Musical Journey," "Jurassic Park," "Jurassic Park, The Lost World," "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban," "Titanic," "The Curious Case of Benjamin Button," "The Bourne Ultimatum," "Minority Report," "Saving Private Ryan," "Munich," "The Passion of the Christ" (score mix), "X-Men: The Last Stand," "Memoirs of a Geisha," "Ice Age 2," and "Ice Age 3."

Hollywood Strings ist das erste virtuelle Instrument, das er mit entwickelt. Und seine Arbeit ging mit EastWest/Quantum Leap und Hollywood Brass weiter.



Danksagung

Produzenten

Doug Rogers, Nick Phoenix, Thomas Bergersen

Aufgenommen von

Shawn Murphy

Produktionsleiter

Rhys Moody

Programmierung

Justin Harris, Nick Phoenix, Thomas Bergersen

Skript-Erstellung

Patrick Stinson, Thomas Bergersen, Klaus Voltmer

Bearbeitung

Arne Schulze, Pierre Martin, Justin Harris, Michael DiMattia,
Jay Coffman, Spencer Putnam, Andrzej Warzocha

Künstlerischer Leitung

Steven Gilmore, Thomas Merkle, Doug Rogers, Nick Phoenix, Thomas Bergersen

Software

Doug Rogers, Nick Phoenix, Rhys Moody, Klaus Voltmer, Klaus Lebkücher,
Julian Ringel, Patrick Stinson, Adam Higerd, Ezra Buchla,
Truc Phan, Nick Cardinal, Jonathan Kranz

Handbuch

John Philpit

Übersetzung

Michael Reukauff

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

Alle Dokumentationen für das EastWest PLAY Advanced Sample System und seinen Bibliotheken werden als Adobe Acrobat Dateien ausgeliefert, sogenannte PDFs. Diese Dateien können am Bildschirm gelesen werden oder auf Papier ausgedruckt werden.

Jedes Mal, wenn Sie eine der PLAY Systembibliotheken installieren, werden zwei Handbücher auf Ihren Rechner kopiert:

- Das Handbuch, welches das gesamte PLAY-System beschreibt. Dieses ist das größere der beiden Handbücher. Es beschreibt, wie man das System installiert und beleuchtet alle Aspekte der Software, die für alle Bibliotheken zutreffen.
- Das bibliotheksspezifische Handbuch, so wie dieses, welches Sie gerade lesen. Dieses kleinere Dokument beschreibt die Aspekte, die sich von den anderen Bibliotheken unterscheiden, wie zum Beispiel die Liste der beinhaltenden Instrumente und Artikulationen.

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

Durch Öffnen der Lesezeichen auf der linken Seite des Adobe Acrobat Readers kann der Anwender direkt zu den einzelnen Themen des Dokumentes springen. Beachten Sie aber, dass ältere Versionen des Acrobat Readers nicht alle Funktionen unterstützen. Der aktuellste Acrobat Reader kann von der Adobe Webseite umsonst heruntergeladen werden. (Als Beispiel für einen sogenannten Hyperlink, können Sie [hier](#) klicken, um direkt auf die Adobe Webseite zu gelangen.)

Während Sie dieses oder andere Handbücher auf dem Bildschirm lesen, können Sie die Seite vergrößern, um mehr Details der Grafiken zu sehen oder die Seite verkleinern, um mehr von einer Seite auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn eine Grafik der Benutzeroberfläche oder ein Diagramm unscharf oder unleserlich aussieht, sollten Sie mit den Mitteln des Acrobat Readers die Grafik oder das Diagramm vergrößern. Beachten Sie, dass Bilder und Bildschirmfotos am besten bei 200% und als nächstes bei 100% zu sehen sind.

Das Hauptnavigationsdokument

Da das EastWest PLAY System eine Kollektion von Komponenten ist, jedes mit seinem eigenen Handbuch, gibt es das Hauptnavigationsdokument (HND), um dem Anwender ein rasches Wechseln zwischen den einzelnen PDFs am Bildschirm zu erlauben. Dieses HND ist ein einseitiges Dokument mit Hyperlinks zu dem PLAY System Handbuch und allen Handbüchern der einzelnen Bibliotheken. Hyperlinks zu dem HND sind in der Titelseite jedes Kapitels in jedem Handbuch zu finden. Von dort aus können Sie jedes Handbuch der Kollektion öffnen.

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für EastWest/Quantum Leap Hollywood Brass lesen und Sie müssen das Handbuch für das PLAY System ebenfalls öffnen, so brauchen Sie nur zur Titelseite eines Kapitels zu gehen und dort den Link „Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu

öffnen“ klicken. Dies öffnet das HND in einem neuen Fenster auf dem Bildschirm. In diesem Dokument klicken Sie dann das Symbol für das PLAY System und das Handbuch öffnet sich anstelle des HNDs. Sie haben jetzt beide Handbücher in separaten Fenstern geöffnet, sowohl Hollywood Brass, als auch das PLAY System Handbuch.

Separate Gold und Diamond Handbücher

Das virtuelle Instrument EastWest/Quantum Leap Hollywood Brass ist in zwei verschiedenen Versionen erhältlich: Gold und Diamond. Jede Version hat ein leicht unterschiedliches Handbuch, daher ist es wichtig, dass Sie das richtige Handbuch zur jeweiligen Version haben. Dies ist das Handbuch für die Diamond Edition. Wenn Sie das falsche Handbuch haben, wenden Sie sich bitte an den technischen Support von EastWest.

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

Für die aktuellsten Informationen besuchen Sie bitte die Supportseiten auf der EastWest-Webseite. Dort finden sie folgendes:

- Informationen, die erst nach der Erstellung des Handbuches zu Verfügung standen
- FAQ-Seiten, die eventuell Antworten auf Ihre Fragen beinhalten
- Vorschläge von EastWest und anderen Anwendern des EastWest PLAY Systems
- Neuigkeiten über kommende Versionen

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

Sie können außerdem die EastWest Online Foren besuchen. Dort können Sie Kommentare und Fragen von anderen Anwendern lesen und auch eigene Fragen und Kommentare einstellen. Die vielen Besucher der Foren sind eine gute Quelle für hilfreiche Informationen über sowohl technische als auch musikalische Aspekte dieser Software.

Die Adresse der Foren ist:

<http://www.soundsonline-forums.com>

Wenn Sie das Forum besuchen, um Support von EastWest zu bekommen (ohne direkt zu der oben genannten Support-Seiten zu gehen), dann stellen Sie sicher, dass Sie die Support-Anforderung in das Support-Forum stellen und nicht in das „General Discussion“ Forum.



PLAY

2. Hollywood Brass, eine Übersicht

- 13 Der Aufbau der Hollywood Brass Bibliothek
- 15 Unterschiede der Diamond und Gold Editionen
- 15 Was ist dabei
- 16 Hardware-Voraussetzungen

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Hollywood Brass, eine Übersicht

Der Aufbau der Hollywood Brass Bibliothek

In der Tradition der Hollywood Strings wurde Hollywood Brass entworfen, um die detaillierteste Sammlung von Blechblasinstrumenten eines Orchesters überhaupt zu werden. Mit ihrer großen Erfahrung in der Erschaffung von virtuellen Instrumenten, dem Schreiben von Musik für Hunderte von aktuellen Hollywood Trailern und Filmen, wissen die Koproduzenten Doug Rogers, Nick Phoenix und Thomas Bergersen, was nötig war, um den authentischen Hollywood-Sound zu erzeugen.

Ein weiterer Faktor bei der Definition des Klanges dieser Bibliothek ist, dass sie in dem EastWest Studio 1, ehemals Western Recorders und dann Cello Studios, aufgenommen wurden. Die Aufnahmen, die in diesem Gebäude erstellt wurden, erhielten mehr Auszeichnungen als jedes andere Studio.



Produzenten Doug Rogers, Nick Phoenix, Thomas Bergersen,
mit (2. von links) Toningenieur Shawn Murphy

Die Kombination der richtigen Produzenten, ein echtes Hollywood Aufnahmestudio, die besten Mikrofone und andere Aufnahmegeräte und die Blechbläser, die mit dem Hollywood-Klang vertraut sind, kamen alle zusammen, um den authentischen Klang, den Sie in diesem virtuellen Instrument hören können, einzufangen.

Bei der Gestaltung der Hollywood Strings und Hollywood Brass Bibliotheken beschlossen die Produzenten, die Vorteile der letzten Entwicklungen der Rechner-technologie in Anspruch zu nehmen, um damit Instrumente möglich zu machen, die eine größere Komplexität erreichen als noch vor zwei Jahren, um damit zu noch realistischeren Ergebnissen zu kommen. Vor 20 Jahren zum Beispiel wurden noch Bibliotheken aufgenommen, indem mehrere Dynamiken für jede Artikulation übereinander gelegt wurden, um die verschiedenen Klangfarben der verschiedenen Dynamiken einzufangen. Diese Bibliotheken verwendeten üblicherweise den MIDI-

Velocity-Parameter (Anschlagstärke), um auszuwählen, welche Schicht wiedergegeben werden soll. Während dieser Ansatz ein hervorragendes Ergebnis erzielt, bedeutete das, dass typischerweise 2 bis 5 verschiedene Schichten zur Verfügung standen und sich die Klangfarbe, während eine Note spielt, nicht ändern kann.

Diese Bibliotheken würden Überblendungen für eine kleine Anzahl von Patches nutzen, wo eine Veränderung der Klangfarbe, während eine Note spielt, nötig wäre. Aber Sie hielten die Zahl derer, die Überblendungen nutzen, klein, da sie mehr Hauptspeicher des Rechners benötigen und ihn leicht überfordern könnten. In Hollywood Strings und Hollywood Brass haben die Produzenten die Nutzung von Überblendungen stark erweitert, sowohl in der Anzahl, als auch, wie viele Stimmen in einer Überblendung innerhalb eines Patches zum Einsatz kamen. Dieser Ansatz führt zu Instrumenten, die die Art und Weise, wie die Instrumente den Klang während eines Crescendos oder eines Anschwellens verändern können oder wie die Tiefe eines Vibrato sich verändert, einfangen, so wie ein Live-Musiker ein akustisches Instrument spielt.



Studio 1 der EastWest Studios während Einstellungen einer Hollywood Brass Aufnahme

Die EastWest Sampler Player Software, bekannt als PLAY, hatte sich ein paar Verbesserungen in der Version 2.0 und später 3.0 zu unterziehen, um diese größeren Instrumente überhaupt möglich zu machen, speziell um die Effizienz der Software beim Laden und Wiedergeben einer großen Anzahl von Samples eines einzelnen Instrumentes möglich zu machen.

Wenn alle diese Faktoren zusammenkommen, haben Sie ein virtuelles Instrument mit unvergleichlichen Detailreichtum und Ausdrucksstärke. Mit fast 360 Instrumenten und mehr als 370.000 Samples, fängt diese Bibliothek die große Vielfalt der Klänge eines großen Blechblasorchesters ein. Die PLAY Sample Engine ermöglicht Ihnen das Erstellen von Musikstücken, die Ihre Kreativität anregen wird.

Unterschiede der Diamond und Gold Editionen

Die Gold Edition ist im Großen und Ganzen ein Auszug der Diamond Edition. Sie ist für diejenigen gedacht, die einen kleineren oder weniger leistungsstarken Rechner besitzen und für diejenigen, die die meisten Eigenschaften und Leistungen der Diamond Edition zu einem kleineren Preis nutzen wollen. Hier sind die Unterschiede:

- **Bit Tiefe:** Die Samples in der Diamond Edition sind 24-bit; die in der Gold Edition sind 16-bit.
- **Auslieferung:** Die Diamond Edition wird auf einer Festplatte ausgeliefert; Die Gold Edition wird auf einer Reihe von DVDs ausgeliefert.
- **Mikrofon Positionen:** Die Diamond Edition enthält die Samples von 5 unabhängigen Mikrofonpositionen, die zusammengemischt werden können, um größtmögliche Kontrolle über den Raum und den Klang zu bekommen; die Gold Edition enthält nur eine einzelne Mikrofonposition.

Die Liste der Artikulationen ist identisch, mit Ausnahme des oben genannten.

Was ist dabei

Die EastWest/Quantum Leap Hollywood Brass Bibliothek(Diamond Edition), die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Ungefähr 150 Gigabytes von 24bit, 44.1 kHz Samples
- Die EastWest PLAY 3 Advanced Sample Engine
- Der eindeutige Autorisationskode, welcher die Lizenz(en) darstellt, die sie gekauft haben
- Handbücher im Adobe Acrobat Format für sowohl das EastWest PLAY 3 System, als auch das virtuelle Instrument EastWest/Quantum Leap Hollywood Brass
- Ein Installationsprogramm, um die Bibliothek, die Software und die Dokumentation auf Ihrem Rechner zu installieren
- Ein Autorisationsassistenten, um die Lizenz in die Online-Datenbank einzutragen

Ein benötigtes Teil, welches *nicht* dabei ist, ist der iLok Sicherheitsschlüssel. Wenn Sie bereits einen von einem vorherigen Kauf besitzen, können Sie diesen benutzen. Ansonsten müssen Sie sich noch einen besorgen. Sie können diesen von vielen Händlern, die auch EastWest und Quantum Leap Produkte verkaufen, erwerben oder Sie können ihn auch online auf www.soundsonline.com kaufen.

Hardware-Voraussetzungen

Im Handbuch des PLAY Systems finden Sie eine komplette Liste der Hardware- und Softwarevoraussetzungen, um das PLAY System zu installieren und auszuführen.

Da die Größe und die Komplexität vieler Instrumente in Hollywood Brass höher ist, als in anderen PLAY Bibliotheken, benötigen sie wahrscheinlich ein leistungsfähigeres System, als es für die anderen Bibliotheken empfohlen wird.

- Intel oder AMD Quad-Core Prozessor, oder besser, mit mindestens 2,66 GHz
- 8 GB oder mehr Hauptspeicher
- Ein 64-bit Betriebssystem und ein 64-bit Sequenzer wenn PLAY 3 als Plug-In läuft

Beachten Sie bitte, dass dies ein empfohlenes System ist und es leistungsfähiger ist, als das Minimum dessen, was erforderlich ist.

Solid State Laufwerke (SSD)

Es besteht kein Zweifel daran, dass SSDs eine Revolution für die Speicherung und das Abspielen von Samples darstellen. Während sie derzeit noch teurer sind als herkömmliche Festplatten, so sind die Such- und Zugriffszeiten quasi null, was bedeutet, dass Sie größere Projekte erstellen können oder kleinere Latenzen ohne Umwege nutzen können, ohne Störungen am Audioausgang zu bekommen. Für die größten Instrumente in Hollywood Strings können SSDs die einzige Möglichkeit sein (kleinere Instrumente sind für andere Anwender vorhanden) und die Anzahl der Mikrofonpositionen, auf die gleichzeitig zugegriffen werden können, können unter Umständen auch von SSDs abhängig sein. Die Installation von 2 oder mehreren kleineren SSDs mit echtem Hardware RAID 0 bringt die beste Leistung. Professionellen Anwendern empfehlen wir Systemspezialisten hinzuzuziehen, um die bestmögliche Leistung zu erreichen.

EastWest hat umfangreiche Tests mit PLAY 3 und SSDs vorgenommen und waren in der Lage, Samples und Instrumente mit über 700 gleichzeitigen Stimmen ohne Knacksen, Klicken oder anderen Artefakten, die entstehen, wenn die gleiche Sequenz von einer herkömmlichen Festplatte abgespielt wird, wiederzugeben.

Dieser Unterschied zeigt, dass es nicht die PLAY 3 Software ist, die den Flaschenhals bei dem Datenstrom darstellt. Es ist die „Suchzeit“, die benötigt wird, um die vielen Hundert Samples zu lokalisieren, die bei einer herkömmlichen Festplatte alle auf einmal zur CPU übertragen werden müssen. Komponisten und Orchestratoren, die solche großen Projekte mit dieser Art der Instrumente erstellen wollen, um mehr Realismus durch komplexe Überblendungen zu erreichen, können solche SSD (zusammen mit mehr als 8GB Hauptspeicher) helfen.

Voraussetzungen für den Sample Speicher

Der verfügbare Speicherplatz auf der Festplatte, der für die Installation der East-West / Quantum Leap Hollywood Brass (Diamond Edition) erforderlich ist, liegt bei etwa 150 GB (Gigabytes).



3. Die Hollywood Brass Benutzeroberfläche

- 20 Performance
- 21 Round Robin Reset Knopf
- 22 Stereo Double Regler
- 22 Der Master-Knopf und Pre-Delay in der Reverb-Gruppe
- 23 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 23 Die Browser-Ansicht
- 23 Performance Skripte

[Klicken Sie hier, um das Haupt-
navigationsdokument zu öffnen](#)

Die Benutzeroberfläche der Hollywood Brass

Jede Bibliothek zeigt seine eigene Benutzeroberfläche, wenn das ausgewählte Instrument in der oberen rechten Ecke in der Combobox ausgewählt wurde. Das Bild auf dieser Seite gibt eine Übersicht des gesamten Fensters in der Instrumentenan-sicht, wenn das aktuelle Instrument aus der Hollywood Brass-Bibliothek ist..

Ein Großteil der Benutzeroberfläche ist bei allen PLAY-System Bibliotheken identisch und die gemeinsam verwendeten Regler sind im PLAY Systemhandbuch beschrieben. Die Hollywood Brass spezifischen Regler und Einstellungsmöglichkeiten, die nachfolgend in diesem Kapitel beschrieben werden, sind auf der nächsten Seite aufgeführt. Wenn Sie einen Regler hier nicht aufgeführt sehen, dann sehen Sie bitte im PLAY System Handbuch nach. Das ist das andere Handbuch, das während der Installation auf Ihre Festplatte kopiert wurde.



Die Regler, die in diesem Handbuch (und nicht im PLAY System Handbuch) beschrieben sind:

- Performance (4 Knöpfe)
- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

Performance

Es sind fünf Knöpfe in der Performance-Gruppe zusammengefasst. Dazu gehören drei Knöpfe, um bestimmte Skripte der Hollywood Brass ein- und auszuschalten, die bestimmte Wiedergabeparameter beeinflussen:



- Portamento Sim
- Repetition Sim
- Legato Sim

„Sim“ ist die Abkürzung für Simulation. Das bedeutet, dass die Knöpfe Skripts steuern, die dabei helfen die genannte Funktion zu *simulieren*.

Ein vierter Knopf schaltet die Restriktionen ein oder aus, dass ein Legato-Instrument alle Noten als monophon interpretieren soll (selbst wenn die Noten sich zeitlich überlappen):

- Monophonic True Legato

Der fünfte Knopf in dieser Gruppe, Round Robin Reset, ist in einem eigenen Abschnitt weiter unten beschrieben.

Lesen im Abschnitt über die Performance-Skripte, ab Seite 23, wie Sie die drei Skripte mit modifizierbaren Parametern einsetzen können: Portamento, Legato und Repetition. Sie können dort auch etwas über die MIDI Control Codes lesen, die diese Skripte ein- und ausschalten.

Wenn Sie zuerst eine Artikulation laden, sind bestimmte Einstellungen für die drei Skripts vorgegeben (ein und aus), so wie es von den EastWest Klangdesigner vorgesehen ist. Wenn Sie andere Einstellungen als Standardeinstellungen haben möchten, dann müssen Sie sie in eine .ewi-Datei speichern und Ihre neue Version laden, wenn Sie sie brauchen.

Legato Sim Knopf

Legato ist die Art, Noten in einer Phrase zu spielen, ohne eine bemerkenswerte Pause zwischen ihnen zu haben, um eine weiche und fließende Melodie zu produzieren. Nutzen Sie diesen Knopf, um Legato für die Artikulation einzuschalten. Der Skript-basierte Effekt ist unabhängig von den tatsächlichen Legato-Instrumenten in den Hollywood Brass. Für Informationen, wie das Legato-Skript mit den Legato-Instrumenten zu vergleichen ist, lesen Sie bitte die Diskussion ab der Seite 54.

Portamento Sim Knopf

Portamento, manchmal auch Glissando genannt, ist eine Technik, bei der ohne Unterbrechung von einem Ton zum nächsten in der Phrase „gerutscht“ wird. Portamento, so wie in diesem virtuellen Instrument, ist normalerweise eine kurze vorgezogene Bewegung zwischen den beiden benachbarten Noten.

Wenn Portamento eingeschaltet wird, ist dieser Effekt eine subtile Art und Weise die Wiedergabe noch realistischer klingen zu lassen.

Repetition Sim Knopf

Repetition, in diesem Kontext, bezieht sich hier darauf, eine einzelne Note mehr als einmal, ohne andere Noten dazwischen, in derselben Phrase abzuspielen. Wenn Sie diesen Knopf einschalten, werden wiederholte Noten ein wenig unterschiedlich klingen, um den Effekt einer mechanischen Wiederholung zu vermeiden. Lesen Sie ab der Seite 26 eine vollständigere Beschreibung über das Repetition-Skript und wie Sie dieses Feature anwenden können.

Monophonic True Legato Knopf

Wenn Sie diesen Knopf einschalten wird ein Legato-Instrument monofon. Das bedeutet, wenn noch eine Note spielt und eine andere beginnt, die erste Note beendet wird, selbst wenn noch kein MIDI Note Off Befehl gesendet wurde. Wenn Sie sich dazu entschließen, diese Funktion abzuschalten, so dass Sie mehrere Melodien mit einer einzelnen Instanz des Legato-Patches spielen können, so riskieren Sie, dass PLAY unangebrachte Bindebögen zwischen den verschiedenen Melodien spielt.

Round Robin Reset Knopf

Eine Round Robin Artikulation ist eine, in der mehrere verschiedene Samples aufgenommen wurden, die in allen Parametern wie Lautstärke, Anschlagstärke und so weiter im Großen und Ganzen identisch sind. Die PLAY Engine weiß, wie zwischen zwei oder mehreren Samples während des Abspielens gewechselt werden muss. Das Ziel ist es, den sogenannten „Maschinengewehreffekt“ zu vermeiden. Dieser Effekt entsteht immer dann, wenn dieselbe aufgenommene Note immer wieder mechanisch nacheinander abgespielt wird.

Eine Artikulation mit „RR“ in ihrem Namen nutzt die Round Robin Technik. Die mit einem „x3“, „x4“ oder ähnlichem im Namen, nutzen 3, 4 oder mehr unterschiedliche Samples für jede Note.



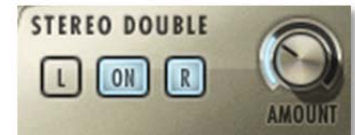
Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um dieses Problem zu lösen. Das ist der Round Robin Reset Knopf. Die PLAY Engine erinnert sich daran, welches Sample als nächstes gespielt werden soll. Wenn zum Beispiel ein Round Robin Instrument aus zwei Samples, A und B, besteht und das Musikstück spielt dieses Sample 7-mal, dann spielt die PLAY Engine A B A B A B A. Wenn das Musikstück dann wieder von vorne abgespielt wird, wird als erstes das Sample B zu hören sein, weil es als nächstes an der Reihe ist. Das zweite Abspielen des Musikstückes wird etwas an-

ders klingen. Dadurch, dass es möglich ist, alle Round Robin Artikulationen zurückzusetzen, erreicht man eine konsistente Wiedergabe.

Sie können jederzeit bei Bedarf den Knopf zum Zurücksetzen der Round Robin Artikulationen nutzen. Oder Sie nutzen eine frei auswählbare MIDI-Note oder einen MIDI-Kontroller, um es Instrument für Instrument zurückzusetzen. Nutzen Sie dafür Ihr MIDI-Keyboard oder nehmen Sie die aufgenommenen Daten Ihres Sequenzers dafür. Sehen Sie dafür in der Beschreibung des Einstellungsdialoges nach.

Stereo Double Regler

Dieser Regler mit seinen drei Knöpfen gibt dem Anwender die Option, exklusiv nur das linke oder rechte Stereosignal zu nutzen, wenn „Stereo“ als Kanalquelle ausgewählt wurde. Bei allen anderen Einstellungen hat dieser Regler keine Funktion.



Der Regler lässt den Anwender bestimmen, wie weit das Signal gespreizt wird und wie weit entfernt die Hörerperspektive der Stereokanäle sein wird. Eine Einstellung von 0% bringt beide Kanäle in der Mitte zusammen (außer wenn der Panorama-Knopf eine andere Position vorgibt) und entspricht der Einstellung, als wenn der On/Off-Knopf ausgeschaltet wird. Eine Einstellung von 100% zieht das Signal am weitesten auseinander. Wählen sie das linke oder das rechte Signal mit den entsprechenden Knöpfen neben dem Regler.

Der Master-Knopf und Pre-Delay in der Reverb-Gruppe

Die allgemeinen Einstellungen in der Reverb-Gruppe sind im PLAY System-Handbuch beschrieben, aber die Benutzeroberfläche der Hollywood Brass enthält zwei Besonderheiten, die nicht in allen PLAY Bibliotheken vorhanden sind:

Der Master-Knopf

Wenn dieser Knopf gedrückt wird und das On-Licht angeht, wird der Hall für alle Instrument in dieser Instanz von PLAY eingeschaltet, auch für Instrumente von anderen Bibliotheken, die den Master-Knopf nicht besitzen.

Wenn der Master-Knopf bereits in einem anderen Instrument in dieser Instanz von PLAY eingeschaltet ist und der Master-Knopf wird in einem neuen Instrument gedrückt, dann werden die Einstellungen in der Benutzeroberfläche des neuen Instruments für alle anderen Instrument in dieser PLAY-Instanz übernommen.



Die Ausführung eines hochqualitativen Halls kann sehr CPU-belastend sein und das ist der Grund, dass derselbe Hall für alle Instrument einer Audiospur genutzt wird. Das Einschalten des Master-Knopfes, erlaubt es Ihnen eine einzelne Instanz des Hallprozessors zu nutzen und der Effekt wird dann auf mehrere Instrumente angewendet.

Reverb Master On will make all other instruments share this reverb and its settings. This is designed to conserve DSP resources by using one reverb for all instruments.

OK

Wenn Sie den Master-Knopf drücken, zeigt PLAY einen Warnhinweis, wie hier oben, an, um Sie daran zu erinnern, dass die Reverb-Einstellungen jetzt für alle Instrumente dieser Instanz gelten.

Der Pre-Delay-Knopf

Eine Erhöhung dieses Wertes bewirkt, dass der Hall nicht auf den Anfang der Samples wirkt. Diese Besonderheit erlaubt es Ihnen, den Klang jedes Anschlages unbeeinflusst zu lassen, während der Rest der Note von dem Hall profitiert.

Die grafische Darstellung der Hüllkurve



Die Hüllkurvenregler sind im PLAY-Handbuch beschrieben, weil sie bei jeder PLAY Bibliothek zu finden sind. Nur einige Bibliotheken zeigen auch die grafische Übersicht an (so wie hier zu sehen), insofern ist sie auch nur in diesen Handbüchern beschrieben.

Beachten Sie bitte, dass das Bild der kompletten Länge aller Phasen der Hüllkurve entspricht. Wenn Sie also einen Part in der

Hüllkurve ändern, zum Beispiel Decay, sehen Sie, wie sich die Länge der anderen Komponenten, Attack und Release, ändert, weil ihre Phasen länger oder kürzer werden. Dieses Verhalten ist so erwartet.

Die Browser-Ansicht

Der Browser verhält sich in allen PLAY-System Bibliotheken identisch. Lesen Sie bitte im PLAY-System Handbuch nach, wie diese Ansicht bedient wird.

Performance Skripte

Das virtuelle Instrument Hollywood Brass enthält drei vom Anwender veränderbare eingebaute Skripte, die den Phrasen extra Realismus einhauchen können und die davon profitieren können:

- Das Portament-Skript erzeugt einen gleitenden Übergang zwischen zwei aufeinanderfolgenden Noten innerhalb einer Phrase. Das kann dazu benutzt werden, um das subtile Portamento zu emulieren, das zum Beispiel vorkommt, wenn ein Bläser seine Luft dazu nutzt, die Note am Anfang oder am Ende in der Tonhöhe etwas zu „verbiegen“.

- Das Repetitions-Skript verändert die Qualität einer Note, wenn eine einzelne Note schnell mehrfach nacheinander wiederholt wird. Es ist ähnlich dem, was mit Round Robin Patches erzeugt werden kann, aber der Effekt kann auf jede Artikulation angewendet werden, nicht nur auf die mit „RR“ im Namen.
- Das Legato-Skript erzeugt einen mehr fließenden und zusammenhängenden Klang bei Noten, die zusammengehörig in einer Phrase gespielt werden.

Die Skripts selbst sind vom Anwender nicht veränderbar, aber wichtige Parameter können über MIDI Control Codes eingestellt werden. Lesen Sie die Details dazu in der folgenden Beschreibung.



Damit ein Skript aktiv die Noten einer Artikulationsdatei beeinflussen kann, muss das Skript in der Benutzeroberfläche von PLAY eingeschaltet sein. Das obige Bild zeigt, dass das Legato-Skript ausgeschaltet ist und dass die anderen zwei Skripte eingeschaltet sind. Zusätzlich muss der dazugehörige MIDI Control Code nicht ausgeschaltet sein. Das heißt, wenn MIDI Werte für das An/Ausschalten auf diesem Kanal erzeugt werden, wie in der Tabelle unten, müssen sie im Bereich von 64 bis 127 sein. Wenn MIDI Control Codes nicht erzeugt werden, wird eingeschaltet angenommen (zu mindestens solange das Licht in der Benutzeroberfläche an ist).

Der Effekt, wie der Legato oder Portamento Effekt eingreift, ist eher subtil. Das Ziel ist es, den Klang weich und zusammenhängend zu spielen und nicht irgendetwas so hervorzuheben, dass der Effekt selbst die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Diese beiden Skripte teilen viele Eigenschaften in der Weise wie Sie den Klang beeinflussen, das Legato-Skript enthält ein wenig von der Portamento-Komponente und umgekehrt.

MIDI Control Codes

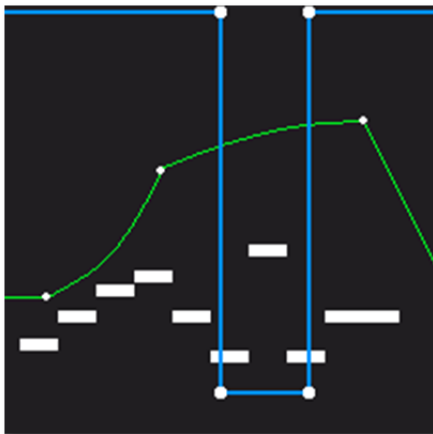
Diese MIDI-Werte können im eigenständigen Modus durch Verändern an den Knöpfen oder Schiebereglern einer „Kontrolloberfläche“ oder einer MIDI-Tastatur eingestellt werden. Wenn es als Plug-In in einem Sequenzer oder eines anderen Programmes läuft, können Sie eine Controller-Kurve erzeugen, die die Werte automatisch während der Wiedergabe einstellt. Sehen Sie dazu im Handbuch Ihrer Hard- oder Software nach, um nachzulesen, wie die Werte der Control Codes eingegeben werden können.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Codes, die die Skripte beeinflussen. Beachten Sie bitte, dass die MIDI-Control Codes keinen Einfluss haben, solange nicht der entsprechende Effekt in der PLAY-Benutzeroberfläche eingeschaltet ist.

Code	Portamento	Repetition	Legato
5	Zeit		Zeit
65	An/Aus		
68			An/Aus
69		An/Aus	

Die drei An/Aus Control Codes arbeiten alle auf dieselbe Art und Weise: ein Wert von 64 oder höher schaltet die Skripte ein und jeder andere Wert (0-63) schaltet die Skripte aus.

CC5 beeinflusst die Dauer des Portamento oder des Legato. Die möglichen Werte sind 0-127. Je höher der Wert, desto länger braucht der Effekt. Sie sollten höhere Werte einstellen, um den Klang mehr zu betonen. Benutzen Sie Ihre Ohren, um den richtigen Wert für jede Phrase zu finden.



Das Bild hier links zeigt zwei Kurven, die das Portamento-Skript beeinflussen. Die neun weißen horizontalen Balken sind die Noten. Die blaue Linie ist CC65, der das Skript ein und ausschaltet, so dass nur einige Noten Portamento benutzen. Die grüne Kurve ist CC5. Sie setzt die Dauer der „Portamento-Zeit“ für jede einzelne Note. (Beachten Sie bitte, wo die CC65-Linie fast ganz unten ist, CC5 keine Auswirkungen mehr hat, da hier das Skript ausgeschaltet ist.)

Monophones Verhalten

Sowohl das Portamento als auch das Legato-Skript ändern das Instrument (.ewi Datei) so, dass nur noch eine Note zurzeit gespielt werden kann, wenn das Skript eingeschaltet ist. Wenn eine Note noch spielt und eine neue beginnt, wird die erste Note in diesem Moment beendet. Dieses Verhalten lässt keine Mehrdeutigkeit zu, wie die Noten eine Phrase abgespielt werden.

Eine Konsequenz aus diesem Verhalten ist, dass wenn Sie zwei Legato Linien spielen wollen – oder eine Legato und eine nicht Legato – die mit derselben Stimme gesungen werden sollen, dann müssen Sie die Stimme mehr als einmal laden und das Legato-Skript an den entsprechenden Stellen an-und ausschalten. Dasselbe gilt natürlich auch für das Portamento-Skript.

Repetition Skript

Wenn aufeinanderfolgende Noten derselben Tonhöhe gespielt werden und immer dasselbe Sample abgespielt wird, klingt das sehr mechanisch. Das wird der „Maschinengewehreffekt“ genannt. Das Repetition-Skript löst dieses Problem. Für jede Stimmendatei benutzt das Skript eine oder mehrere zufällig ausgewählte Optionen, um den Klang bei jeder Wiederholung ein bisschen zu variieren:

- Es wird eine benachbarte Note genommen (zum Beispiel einen Halbton höher oder tiefer) und auf die richtige Tonhöhe gestimmt.
- Starten der Note einen kleinen bisschen später oder früher wie angegeben.
- Die Note ein kleines bisschen nach oben oder unten verstimmen (Hundertstel eines Halbtones)

Diese Variabilität gibt dem Klang einen mehr menschlichen weniger roboterhaften Klang. Denn welcher menschlicher Musiker spielt jede Note in exakt derselben Tonhöhe und exakt in der notierten Zeit?

Die Produzenten haben festgelegt, welche der drei Einstellungen für jede Artikulation das Beste ist – und wie viel Variabilität erlaubt ist – um ein möglichst realistisches Verhalten zu erreichen. Einige Patches nutzen alle 3 Einstellungen zufällig, während andere nur eine oder zwei von ihnen nutzen.

Beachten Sie bitte, dass die Repetitionsskripte nicht das Äquivalent eines Round Robin Reset-Knopfes haben, um sicherzustellen, dass immer der gleiche Klang zu jedem Zeitpunkt gespielt wird, wenn die gleiche Spur als Audio ausgegeben wird.

Die Artikulationsanzeige und Keyswitches

Im Zentrum der Player-Anzeige finde Sie eine Liste der im aktuellen Fenster verfügbaren Artikulationen. Meistens ist diese Liste kurz und enthält nur eine Artikulation des Instrumentes und vielleicht noch den Ausklang in einer separaten Zeile. Das Bild rechts zeigt die Anzeige für das 6FH Legato Slur Instrument.



Die Checkboxes auf der linken Seite der Anzeige erlauben es Ihnen, jede Artikulation zu deaktivieren (Ausschalten während die Samples aber geladen bleiben) oder unabhängig davon, die Samples aus dem Hauptspeicher zu entladen. Der kleine Knopf in der dritten Spalte erlaubt es Ihnen, jede Artikulation in der Lautstärke einzustellen, ohne die Lautstärke der anderen zu beeinflussen.



4. Instrumente, Artikulationen, Keyswitches

- 28 Die Tabelle der Instrumente
- 31 Tabelle der Solo-Instrumente
- 33 Tabelle der Instrumentalsektionen
- 35 01 Long
- 37 02 Short
- 39 03 Effekt
- 41 04 Keyswitch
- 42 05 Legato
- 43 06 Mutes

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Instrumente, Artikulationen und Keyswitches

Das virtuelle Instrument Hollywood Brass von EastWest/Quantum Leap ist eine Bibliothek, die erschaffen wurde, um Blechbläserorchestrationsen zu erzeugen, wie man sie in Filmmusik hört – aber natürlich kann sie auch dazu benutzt werden, jede andere Art von Blasmusik zu erzeugen. Und sie passt auch gut zu den anderen virtuellen Instrumenten von EastWest/Quantum Leap, nehmen Sie doch einfach die Streicher, Gitarren, Perkussionen und Stimmen, so wie Sie es sich vorstellen, hinzu. Diese Bibliothek und andere Bibliotheken aus der EastWest/Quantum Leap „Hollywood“ Reihe sind so aufeinander abgestimmt, dass Sie sehr gut zusammenpassen. Sie enthalten die gleichen Mikrofonpositionen und andere Eigenschaften, die sie zu einem einheitlichen Klang verschmelzen lassen.

Die Bibliothek enthält Instrumente in verschiedenen Konfigurationen aus verschiedenen Gruppen von Blechblasinstrumenten:

- Trompeten – Solo, 2, 3
- Posaunen – Solo, eine Sektion aus 2 Posaunen und 1 Bassposaune
- Cimbasso – Solo
- Tuba – Solo
- French Horns . Solo, 2, 6
- Low Brass – der Klang mehrerer Blechbläser, die unisono spielen

Die folgenden Seiten enthalten eine Tabelle, die jedes Instrumente der Hollywood Brass Bibliothek aufzählen. Vielleicht möchten Sie sich ja die Seiten mit der Tabelle als Referenz ausdrucken.

Die Tabelle der Instrumente

Der Klang jedes Instrumentes wird in der Form von einem oder mehreren Instrumentendateien (mit der Dateierweiterung .ewi im Browser) bereitgestellt, oft auch separat für jede Artikulation. Innerhalb einer Instrumentendatei können mehrere Artikulationen vorhanden sein, die auf verschiedenen Wegen ausgewählt werden können:

- Über die Benutzeroberfläche
- Mit Keyswitch-Noten
- Durch Drehen des Modulationsrades

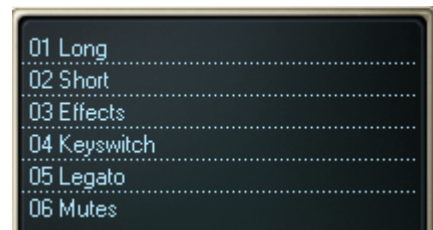
Der größte Teil dieses Kapitels führt die Instrumente und die Artikulationen dieser Bibliothek auf.

Die Kategorien der Instrumente

Für alle 6 Sektionen und alle 5 Solo-Instrumente in dieser Bibliothek ist die Liste der Instrumente in Kategorien unterteilt. Im Browser erscheinen sie als separate Verzeichnisse:

- 01 Long
- 02 Short
- 03 Effekts
- 04 Keyswitches
- 05 Legato
- 06 Mutes

(Die Nummer am Anfang jedes Namens einer Kategorie dient dazu, dass die Liste im Browser immer in derselben Reihenfolge erscheint.) Diese Kategorien erscheinen als Überschrift in den Abschnitten und der folgenden Tabelle, um Ihnen zu helfen, die Instrumentendateien in den Tabellen und im Browser leichter zu finden.



01 Long
02 Short
03 Effects
04 Keyswitch
05 Legato
06 Mutes

Eine Anmerkung zur Dynamik der Hollywood Brass Instrumente

Wie schon an vielen Stellen in den Handbüchern von EastWest aufgezeigt, gibt es verschiedene Wege, wie man es einstellt, wie laut ein Instrument klingt:

- MIDI Anschlagstärke (Velocity)
- Das Modulationsrad, CC1
- Lautstärke, CC7
- Ausdruck (Expression), CC11

Lautstärke und Ausdruck geht mit allen und jeden Instrumenten. Lautstärke sollte als Lautheitslevel im Vergleich zu den anderen Instrumenten eingesetzt werden. Und Ausdruck sollte dazu benutzt werden, die sich ständig ändernde Dynamik und Ausdruckskraft jedes Instrumentes einzustellen. Weder Lautstärke noch Ausdruck verändern die Klangfarbe der Instrumente, nur die Lautheit.

Hollywood Brass Instrumente nutzen entweder MIDI Anschlagstärke (Velocity) oder das Modulationsrad – oder beide – um den Klang des Instrumentes zu beeinflussen, wenn sie lauter oder leiser gespielt werden. Generell gilt in Hollywood Brass:

- Staccato, Marcato und Portato: Anschlagstärke einsetzen
- Sus Accent, Slur Accent, Marcato Light Sus und Shorts Mod Speed: sowohl Anschlagstärke als auch das Modulationsrad einsetzen, um die verschiedenen Teile des Klangs zu beeinflussen
- Der Rest: Das Modulationsrad einsetzen

Hollywood Brass enthält viele Instrumente, die auf Überblendungen der Samples mit dem Modulationsrad basieren, anstatt das jeweilige Sample durch die MIDI-Anschlagstärke jeder einzelnen Note zu bestimmen. Ein solcher Ansatz gibt dem

Komponisten viel mehr Möglichkeiten der ständigen Kontrolle über die Lautstärke und die Klangfarbe. Aber das hat seinen Preis: es werden mehr Rechner-Ressourcen gebraucht, speziell Hauptspeicher und Prozessorleistung. Wie bei einigen der weiter unten beschriebenen Instrumente, spielt PLAY bis zu 8 Samples gleichzeitig für nur eine Note ab (ohne die Ausklänge dabei zu berücksichtigen).

Verwenden Sie die Richtlinien in diesem Abschnitt, um festzulegen, wann Sie Anschlagstärke, das Modulationsrad oder beide einsetzen müssen. Wenn Sie aber ein Instrument finden, das nicht auf eine der genannten Möglichkeiten reagiert die Lautheit zu beeinflussen, dann versuchen Sie einen Weg zu finden, wie Sie die Dynamik erhalten, die Sie suchen.

Übersicht über die Instrumente in den Hollywood Brass

Die folgenden 2 Tabellen, die über mehrere Seiten gehen, listen die verfügbaren Instrumentendateien aller Solo-Instrumente und Sektionen auf. Ein Haken in der Zelle zeigt an, dass eine .ewi Datei für das Solo-Instrument oder die in der Überschrift genannten Sektion, mit dem in der linken Spalte genannten Namen, vorhanden ist.

Diese Tabelle zeigt nicht alle Artikulationen an, die in jedem Instrument vorkommen können, das wird später in diesem Kapitel noch genauer beschrieben.

Wenn eine Sektion nicht das Instrument oder die Artikulation enthält nach der Sie suchen, dann sollten Sie eine der folgenden Möglichkeiten versuchen, um sich an den gewünschten Sound anzunähern:

- Benutzen Sie einen Patch aus einer anderen Sektion. Sie können die Unterschiede in der Klangfarbe durch den Einsatz eines EQs und/oder durch Verdoppelung mit einem anderen Patch aus der richtigen Sektion einstellen
- Verwenden Sie einen ähnlichen Patch vom richtigen Instrument. Dann experimentieren Sie mit der AHSDR-Hüllkurve und/oder anderen Parametern, um den Klang mehr in die Richtung zu bekommen, den Sie haben möchten.

Sie werden feststellen, wenn der Klang dem gesuchten ziemlich nahe kommt, dass es niemand merken wird, besonders inmitten anderer Instrumente.

Die Seitennummer in der letzten Spalte sind Links auf die Beschreibungen und Funktionen, für das Instrument. Klicken Sie auf eine der Nummern (wenn Sie sie am Bildschirm sehen), um direkt zu der Seite zu springen.

Solo-Instrumente sind in der ersten Tabelle, die Instrumentalsektionen sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Tabelle der Solo-Instrumente

INSTRUMENTEN ÜBERSICHT: SOLO-INSTRUMENTE						Seite
01 Long	Trompete	Posaune	Cimb	Tuba	Horn	
Sus			✓	✓	✓	
Sus Vibrato	✓					
Sus Non-Vibrato	✓	✓				
Sus Lite	✓	✓	✓	✓	✓	
Sus Marcato Long	✓	✓		✓	✓	
Sus Marcato Short			✓			
Sus Accent	✓	✓	✓	✓	✓	
Expressive Vibrato	✓					
Sus mit Pitch Waver					✓	
Portato		✓		✓		
Portato Short					✓	
Portato Long					✓	
Legato Repetitionen RRx4	✓	✓		✓	✓	
Mariachi Sus	✓					
02 Short	Trompete	Posaune	Cimb	Tuba	Horn	
Marcato Long RRx4		✓			✓	
Marcato Short RRx4		✓	✓	✓	✓	
Marcato Long Double Tongue RRx4	✓			✓		
Marcato Short Double Tongue RRx4	✓					
Repetitions Fast 170	✓	✓		✓	✓	
Repetitions Medium 145	✓	✓	✓	✓	✓	
Repetitions Slow 120	✓	✓		✓	✓	
Staccato Double Tongue RRx9	✓					
Staccatissimo Double Tongue RRx9	✓		✓	✓		
Staccato 8va Ped RRx4		✓				
Staccatissimo RRx9					✓	
Staccatissimo Double Tongue RRx9		✓	✓			
Shirt Mod Speed	✓	✓		✓	✓	
Sforzando Crescendo		✓		✓	✓	
03 Effects	Trompete	Posaune	Cimb	Tuba	Horn	
Crescendo			✓			
Crescendo Fast	✓	✓		✓	✓	
Crescendo Medium	✓	✓		✓	✓	
Crescendo Slow	✓	✓		✓	✓	
Crescendo Mod Speed	✓	✓		✓	✓	
Trill HT	✓				✓	
Trill WT	✓					
Trill KS	✓					
8va Ped		✓				
Flutter Tongue		✓	✓	✓		
Flutter Crescendo			✓			
Shake Fast					✓	
Shake Medium					✓	
Ped Flutter		✓				
Rips					✓	
Rips RR		✓				
Rip Flutter		✓				
Rip Shake Fast					✓	
Rip Shake Medium					✓	
Rip Shake Slow					✓	
Rip Trill					✓	
04 Keyswitch	Trompete	Posaune	Cimb	Tuba	Horn	
Keyswitches werden mit einem Up-date nachgereicht						

EASTWEST/ QUANTUM LEAP HOLLYWOOD BRASS

05 Legato	Trompete	Posaune	Cimb	Tuba	Horn
Legato Slur	✓	✓		✓	✓
Legato Slur Accent	✓	✓		✓	✓
Legato Slur Repetitions	✓			✓	✓
Legato Slur Runs	✓			✓	✓
Vibrato Legato Slur	✓				
06 Mutes (oder 06 Jazz bei Posaune)	Trompete	Posaune	Cimb	Tuba	Horn
Mute Sus	✓			✓	
Mute Sus Accent	✓			✓	
Stop Sus					✓
Stop Sus Accent					✓
Stop Staccato RRx4					✓
Mute Stac'issimo Dble Tongue RRx9	✓			✓	
5 th Slide Crescendo		✓			
Doit RR		✓			
Falls		✓			
Growl		✓			
Growl Crescendo		✓			
Half Tone Slide Crescendo		✓			
Jazz Marcato		✓			
Jazz Shake Medium		✓			
Jazz Shake Slow		✓			
Legato Slide		✓			
Long Falls		✓			
Mute Falls		✓			
Mute Slide Up RR		✓			
Mute Tongue Slur RR		✓			
Mute Cab Slide Up		✓			
Mute Old Timey		✓			
Mute Vibrato Fall		✓			
Old Timey Slide Up		✓			
Old Timey Staccato RRx3		✓			
Plunger Fast Sus		✓			
Plunger Fast		✓			
Plunger Growl		✓			
Plunger Sputter		✓			
Plunger Staccato RRx3		✓			
Plunger Wah-wah		✓			
Plunger Forte		✓			
Slide Up RR		✓			
Staccato Growl		✓			
Sus Vibrato		✓			

Tabelle der Instrumentalsektionen

Beachten Sie bitte, dass in der Überschrift der Posaunen das „2 + 1b“ als 2 (Tenor) Posaunen und eine 1 Bass Posaune zu verstehen ist.

INSTRUMENTEN ÜBERSICHT: SEKTIONEN							Seite
01 Long	Trompeten		Posaunen	Hörner		Low Brass	
	2	3	2 + 1B	2	6		
Sus	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sus Lite	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sus Accent	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sus Marcato Long	✓	✓	✓	✓	✓		
Portato	✓	✓	✓	✓	✓		
Legato Repetitionen RRx4	✓	✓	✓	✓	✓		
02 Short	Trompete		Posaune	Hörner		Low Brass	
	2	3	2 +1B	2	6		
Marcato Long RRx4	✓	✓	✓	✓			
Marcato Long Double Tongue RRx4					✓		
Marcato Short Double Tongue RRx4	✓	✓	✓	✓	✓		
Repetitions Fast 170	✓	✓	✓	✓	✓		
Repetitions Medium 145	✓	✓	✓	✓	✓		
Repetitions Slow 120	✓	✓	✓	✓	✓		
Sforzando					✓		
Sforzando Crescendo	✓						
Staccato RRx9		✓					
Staccato Double Tongue RRx8					✓		
Staccato Double Tongue RRx9 MOD					✓		
Staccatissimo RRx5						✓	
Staccatissimo RRx9				✓			
Staccatissimo Double Tongue RRx9	✓	✓	✓				
Triple Perf RRx3		✓					
Shorts MOD SPEED		✓	✓	✓	✓		
03 Effects	Trompete		Posaune	Hörner		Low Brass	
	2	3	2 +1B	2	6		
Clusters		✓	✓		✓		
Cluster Bend		✓					
Cluster Dance FX						✓	
Clusters Blast						✓	
Clusters Tight						✓	
Clusters Wide						✓	
Creepy Sustains						✓	
Crescendo Fast	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Crescendo Medium	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Crescendo Slow	✓	✓	✓	✓	✓		
Crescendo MOD SPEED	✓	✓	✓	✓	✓		
Crescendo Split						✓	
Crescendo Split Slow						✓	
Elephants						✓	
Flutter Cresncedo Fast						✓	
Flutter 5 th						✓	
Fall Long	✓						
Fall Short	✓						
Flutter Tongue	✓	✓	✓	✓	✓		
Flutter Cluster			✓				
Fourth Split					✓		
Rips	✓						
Rips RR					✓		
Rips 2 RRx3				✓			

EASTWEST/ QUANTUM LEAP HOLLYWOOD BRASS

Rips ff RRx3		✓					
Rip Flutter	✓					✓	
Rip Shake RR				✓		✓	
Rip Trill	✓	✓		✓		✓	
Shake	✓						
Sforzando Crescendo		✓					
Trill HT	✓	✓		✓		✓	
Trill WT	✓	✓		✓		✓	
Trills KS	✓	✓		✓		✓	
Run Trill		✓				✓	
Rises and Oddities		✓					
Sus FX						✓	
Chaos FX							✓
Hockey Rise							✓
Repetition Crescendo Fast							✓
Repetition Crescendo Slow							✓
Slow Rise FX							✓
Stab Cluster RRx3							✓
Sus Pitch Waver							✓
04 Keyswitch	Trompete		Posaune	Hörner		Low	
	2	3	2 +1B	2	6	Brass	
Keyswitches werden mit einem Up-date nachgereicht							
05 Legato	Trompete		Posaune	Hörner		Low	
	2	3	2 +1B	2	6	Brass	
Legato Slur	✓	✓	✓	✓	✓		
Legato Slur Accent	✓	✓	✓	✓	✓		
Legato Slur Repetitions	✓	✓	✓	✓	✓		
Legato Slur Runs	✓	✓		✓	✓		
Vibrato Legato Slur			✓				
06 Mutes (oder 06 Jazz bei Posaune)	Trompete		Posaune	Hörner		Low	
	2	3	2 +1B	2	6	Brass	
Mute Sus	✓	✓	✓			✓	
Stop Sus				✓	✓		
Mute Sus Accent	✓	✓	✓			✓	
Stop Sus Accent				✓	✓		
Mute Legato Slur		✓					
Mute Staccato RRx3					✓		
Stop Staccato RRx4				✓			
Stop Staccato Double Tongue RRx9					✓		
Mute Stac..tissimo Dbl Tongue RRx9	✓	✓	✓				
Mute Cluster Bend		✓					
Mute Cluster Out		✓					
Mute Flutter Crescendo		✓					
Mute Flutter Crescendo Decrescendo		✓					
Mute Short Fall		✓					
Mute Insects		✓					

Instrumententypen

Die folgenden Abschnitte erläutern einige der verschiedenen Typen von Instrumenten (.ewi), die in den Hollywood Brass enthalten sind. Die hier beschriebenen Prinzipien gelten für alle Sektionen und alle Solo-Instrumente.

01 Long

Die Instrumententypen in diesem Verzeichnis sind:

- Sustain, oft als „sus“ geschrieben
- Portato
- Legato Repetitionen

Nicht alle Variationen dieser Artikulationen (zum Beispiel Accented Attack und Non-Vibrato) sind für alle Solo-Instrumente und Orchestersektionen vorhanden. Alle können aber unendlich gehalten werden, dies wird durch ein Loopen der Samples erreicht.

Sustain

Alle Sustain-Instrumente spielen die Note, solange die Note gehalten wird. Dies wird durch die Wiederholung (Loop) des Samples erreicht. Sie sind eine gute Wahl für langsame Linien, die einen gleichmäßigen Klang benötigen, egal wie lange die Note gehalten wird.

Die Dynamik der Sustain-Patches wird mit dem Modulationsrad gesteuert. Je weiter Sie es aufdrehen, desto lauter wird der Klang. Durch Verwendung des Modulationsrades statt der Anschlagstärke, können Sie realistische Crescendi oder Decrecendi, während Sie die Note halten, erzeugen. Wenn Sie eine Note von einem der Patches spielen, starten alle 4 Dynamikstufen gleichzeitig, aber nur eine oder zwei von ihnen sind gleichzeitig zu hören und werden durch das Modulationsrad gesteuert. Diese Vorgehensweise erhöht die Stimmenzahl in PLAY und erhöht die Ansprüche an den Rechnerprozessor. Wenn Sie diese Ansprüche verringern müssen, dann sollten Sie die weiter unten beschriebenen Sustain Lite Patches, sofern vorhanden, einsetzen.

Sustain Accent

Die meisten Solo-Instrumente und Sektionen enthalten einen Patch der gehalten ist, aber einen Akzent am Anfang der Note hat. Die MIDI-Anschlagstärke steuert die Lautheit des Akzents. Das Modulationsrad steuert die Lautheit der gehaltenen Note. Drehen Sie das Modulationsrad auf (oder erhöhen Sie CC 1), um die Gesamtlautheit des Instrumentes anschwellen zu lassen. Und spielen Sie mit einer höheren Anschlagstärke (oder erhöhen Sie die Anschlagstärke im Sequenzer) immer dann, wenn Sie einen lautereren Akzent wünschen.

Sustain Lite

Die „Sustain Lite“ Patches verhalten sich wie reguläre Sustain-Instrumente, außer dass nur 2 Dynamikstufen vorhanden sind. Diese Vorgehensweise startet nur die

Hälfte der gleichzeitig spielenden Stimmen, im Unterschied zu den normalen Sustain-Patches.

Sustain Marcato Long und Short

In diesen Patches beginnt jede Note mit einem Marcato-Anschlag, um etwas Härte am Anfang hinzuzufügen, aber nicht so stark wie die Anschläge des Sustain-Accent Patches. Das „Long“ oder „Short“ im Namen gibt die Länge des Marcato-Anschlags an.

Die Anschlagstärke mit der Sie jede Note spielen bestimmt die Cutoff-Frequenz eines Tiefpassfilters der Marcato-Samples. Je härter Sie die Note auf der Tastatur spielen, desto größer wird der Anteil von hohen Frequenzen, was der Note einen härteren Klang während des Anschlages gibt.

Portato

Ein Instrumentalist hält jede Note über die volle Länge – oder zu mindestens fast – wenn er Portato spielt, aber ohne sie mit der nächsten Note zu verbinden. Das ergibt einen Non-Legato-Effekt, aber ohne dass die Noten nach Staccato klingen.

Legato Repetitionen

Dieser Patch liefert per Zunge gesteuerte Wiederholungen, um den Klang von sich wiederholenden Noten innerhalb einer Legato-Phrase wiederzugeben. Die gleichen Samples werden in den Legato Slur Repetition Patches verwendet, wo ein Skript sie nur in einem geeigneten Kontext innerhalb einer Legato-Phrase abspielt. In diesem Patch können Sie bestimmen, in welcher Weise Sie diesen Klang einsetzen.

Mariachi Sustain

Dieser Patch enthält einen starken Anschlag gefolgt von einem mit viel Vibrato gehaltenen Klang, im Stil einer Mariachi-Band.

Beachten Sie, dass anders als die meisten Sustain-Instrumente, dieses nicht das Modulationsrad nutzt, um die Dynamik zu steuern, stattdessen nimmt es die Anschlagstärke.

Expressive Vibrato

Gibt es nur in der Solo-Trompete. Dieses Instrument beginnt mit keinem Vibrato und fügt dann Vibrato hinzu, wenn die Note gehalten wird. Nehmen Sie dieses Instrument, wenn Sie die schnelleren Noten ohne Vibrato gespielt haben wollen, aber die längeren mit einem ausdrucksstarken Vibrato.

02 Short

Artikulationen in dem 02 Short Verzeichnis sind Variationen von:

- Staccato und Staccatissimo
- Marcato
- Repetitionen
- Sforzando

Wichtiger Hinweis zur Nachhallzeit und den kurzen Artikulationen

Beachten Sie, dass kurze Artikulationen generell keine Ausklänge (Release Trails) haben. Aber sie haben, wenn die Note stoppt, ein wenig Nachhall am Ende des Hauptsamples. Diese Vorgehensweise erlaubt es Ihnen, schnelle Passagen zu spielen, ohne dass der Nachhall sich zu stark überschneidet. Deshalb stellen Sie sicher, dass Sie die MIDI-Noten, wenn Sie eine Phrase von Staccato-Noten spielen, zusammenhängend spielen, so dass Sie den natürlichen Nachhall des Tonstudios in den kurzen Pausen zwischen den Tönen hören.

Auch wenn da keine Pausen zwischen den kurzen Noten sind, stellen Sie sicher, dass Sie die letzte Note lange genug halten, um den Nachhall der letzten Note ausklingen zu lassen.

Staccato und Staccatissimo

Der Begriff "Staccato" bezieht sich auf jede Note von kurzer Dauer, die nicht Legato mit der nächsten verbunden ist. Staccatissimo ist wie Staccato, nur mit Noten von noch kürzerer Dauer.

In Hollywood Brass haben Staccato Noten, die mit der höchsten Anschlagstärke gespielt werden, einen Attack mit dem rauerem Klang des Überblasens

Marcato

Wenn es in einer Partitur verwendet wird, bedeutet der Begriff "Marcato", dass jede Note einzeln betont werden soll. Diese Artikulation enthält Noten von kurzer Dauer die mit einem starken Akzent beginnen. Einige 02 Short Verzeichnisse enthalten sowohl die Short als auch die Long-Versionen, die sich nur darin unterscheiden, wie lange die Note nach dem Attack gehalten wird.

Dies sind Round Robin Instrumente mit 4 Sets von rotierenden Samples.

Shorts MOD SPEED

Dieses Instrument erlaubt es Ihnen, sich mit dem Modulationsrad nahtlos zwischen den verschiedenen kurzen Artikulationen zu bewegen. Wenn Sie das Modulationsrad aufdrehen, hören Sie die folgenden Artikulationen in der Reihenfolge:

- Staccatissimo (0-25)
- Staccato (26-51)
- Marcato Short (52-77)
- Marcato Long (78-103)

- Marcato Long mit Sustain (104-127)

Die Nummern in den Klammern entsprechen den Modulationsradwerten, die der jeweiligen Stufe entsprechen.

Repetitions

In diesem Patch wird die gleiche Note mehrmals nacheinander mindestens ein Dutzend Mal hintereinander gespielt. Bei weniger Wiederholungen endet die Note vor dem Ende des Samples. Diese Tonfolge klingt realistischer, als wenn Sie dieselbe Staccato-Note mehrfach abspielen.

Dies ist kein Round Robin Instrument. Wenn Sie eine MIDI-Note wiederholen – weil Sie vielleicht mehr Wiederholungen benötigen, als in den Samples aufgezeichnet sind – wird der Zuhörer die letzte Wiederholung gefolgt von der ersten hören, so dass es keine Bedenken hinsichtlich mechanisch identischer Töne, die aufeinander folgen, gibt.

Das Modulationsrad beeinflusst die Lautheit, was es Ihnen erlaubt, die Lautheit während eine Note abgespielt wird zu erhöhen oder zu verringern.

Wiederholungen sind in 3 Geschwindigkeiten vorhanden:

- Fast 170
- Medium 145
- Slow 120

Die Nummern sind die Grundgeschwindigkeiten der Wiederholungen, also das Tempo mit dem sie aufgenommen wurden. Diese Instrumente sind alle „sync to tempo“, was heißt:

- Wenn sie eigenständig laufen, entspricht das Tempo dem Wert, welcher im Programm in der DialogBox eingetragen ist. Zu erreichen über Main Menu -> Current Instrument -> Advanced Properties.
- Wenn PLAY in einem Sequenzer läuft, dann entspricht das Tempo dem MIDI-Tempo im Sequenzer.

Jeder Patch klingt am besten, wenn das Tempo zu dem er synchronisiert ist, am dichtesten an der Grundgeschwindigkeit dran ist. Bei zum Beispiel einem Tempo von 160 ist der Patch für eine natürlichste Wiedergabe, der am dichtesten dran ist, der Fast 170.

Möglicherweise müssen Sie die Länge der MIDI-Noten ein wenig nachbearbeiten, damit die Sequenz zwischen den Wiederholungen endet und nicht in der Mitte einer wiederholten Note.

Hinweis: Anders als die meisten Instrumente in dem 02 Short Verzeichnis, haben diese einen Ausklang.

Triple Performance

Für die 3 Trompeten gibt es einen Patch mit dem Namen "Triple Performance", der die gespielte Note genau dreimal kurz hintereinander wiederholt. Im Gegensatz zu den Wiederholungs-Patches reagiert dieser Patch nicht auf das Modulationsrad, um die Lautheit zu beeinflussen.

Double Tongue

Einige Artikulationsdateien zeigen an, dass sie eine Technik bekannt als Doppelzunge einsetzen. Mit diesem Effekt erreicht der Spieler eine schnellere Abfolge von Noten durch Stoppen des Luftstromes mit der Zungenspitze und mit dem hinteren Teil der Zunge gegen den Gaumen. Die Zunge bewegt sich in der gleichen Weise wie beim Spruch „tiki tiki tiki“.

Sforzando Crescendo

Die Solo Horn und Solo Tuba enthalten eine Patch mit dem Namen "Sforzando Crescendo". Jede Note beginnt mit einem akzentuierten Anschlag (Sforzando) gefolgt von einem starken Crescendo.

Die MIDI-Anschlagstärke steuert die Lautheit – und die Klangfarbe – des Anschlages genauso wie die Lautheit des Crescendos.

Wenn eine Note kurz genug gespielt wird, dass sie vor dem Crescendo endet, dann kann dieser Patch als Sforzando Staccato Patch eingesetzt werden.

03 Effekt

Die Instrumente in diesem Verzeichnis fallen in diverse Typen:

- Triller
- Rips und Shakes
- Crescendi
- Flatterzunge
- Cluster
- Spezialeffekte (FX), Steigerungen und Kuriositäten

Triller

Ein Triller ist das schnelle Abwechseln zweier Noten, entweder ein Halbton oder ein Ganzton auseinander. Jede Datei mit einem „HT“ im Namen enthält einen Halbtontriller und mit „WT“ im Namen enthält es einen Ganztontriller. Mit „KS“ im Namen sind beide enthalten und der Anwender kann mit einer Key Switch Note auswählen welche Version er spielen möchte: Spielen Sie C0 vor einen Triller, um einen Halbtontriller oder C#0 um einen Ganztontriller zu spielen.

Das Instrument reagiert auf das Modulationsrad für die Steuerung der Lautheit. Es reagiert nicht auf die Anschlagstärke. Diese Vorgehensweise erlaubt es Ihnen, die Lautheit mitten in einer Note, also mitten im Triller, zu erhöhen oder zu verringern.

Rips und Shakes

Blechblasinstrumente (speziell die Hörner, aber auch die Trompeten) können einen charakteristischen Klang, genannt einen Rip, spielen. Es ist eine Art von Glissando, das die Skala der Obertöne hinaufläuft. Der Effekt erinnert an den Klang eines natürlichen Jagdhornes.

Hörner können auch einen Effekt spielen, der Shake genannt wird: der Klang ist vergleichbar mit einem kurzen Triller aber gröber (und weniger kontrolliert).

Der Shake wird manchmal in Jazz-Aufführungen verwendet. Und diese Bibliothek enthält einige Beispiele mit dem Jazz-spezifischen Klang.

Diese beiden Effekte können auch in einem Patch, als Rip Shake bekannt, kombiniert sein.

Der Patch mit dem Namen „Rip Flutter Tongue“ beginnt mit einem kurzen Rip und dann wird der Ton mit der Flatterzunge gehalten. Bei dem Rip am Anfang wird die Lautheit durch die Anschlagstärke gesteuert. Die Lautheit der gehaltenen Flatterzunge wird mit dem Modulationsrad gesteuert.

Crescendi

Die Crescendo-Instrumente enthalten den Klang einer einzelnen Crescendo-Note, eine übliche Verwendung in der Blechblasmusik. Der Einsatz eines dieser Instrumente klingt oft realistischer als den Effekt mit MIDI-Lautstärke oder MIDI-Ausdruck zu erzielen. In den meisten Fällen sind schnelle, mittlere und langsame Versionen verfügbar. Bei einem Instrument mit dem Namen „Crescendo MOD SPEED“ wird die Geschwindigkeit des Crescendo mit dem Modulationsrad (CC 1) gesteuert: Je weiter Sie das Modulationsrad aufdrehen, desto schneller erhöht sich die Lautheit:

- Langsam (1-42)
- Mittel (43-85)
- Schnell (86-127)

Die Nummern in Klammern geben die Modulationsradwerte (CC 1) an, die die jeweilige Geschwindigkeit auslösen. Das sind drei getrennte Abstufungen, deshalb erhöht sich die Geschwindigkeit auch nicht bei einer Änderung des Wertes von 50 auf 70.

Diese Patches enthalten keine Ausklänge.

Flatterzunge

Wenn ein Blechbläser seine Zunge während des Spielens flattern lässt, ähnlich wie ein gerolltes R in einigen Sprachen, produziert dies einen charakteristischen Klang, der in den verschiedenen Flatterzungen-Dateien in dieser Bibliothek erfasst wurde.

Das Modulationsrad beeinflusst die Lautheit, so dass ein kontinuierliches Crescendo oder Decrescendo inmitten einer Note möglich ist. Die Anschlagstärke steuert bei diesem Instrument nicht die Lautheit.

Cluster

Wenn mehrere Spieler einer Sektion verschiedene Noten, die in der Tonhöhe nahe beieinander liegen, spielen, in der Regel eine kleine oder große Sekunde auseinander, wird dieser Effekt als Cluster bezeichnet.

Verwenden Sie das Modulationsrad, um die Lautheit zu steuern, auch mitten in einer Note. Die Anschlagstärke hat keinen Einfluss auf die Dynamik.

Da mehr als eine Tonhöhe gespielt wird, müssen sie ausprobieren, welche MIDI-Note am besten passt, um den gewünschten Klang zu erhalten.

Spezialeffekte (FX), Steigerungen und Kuriositäten

Die Hollywood Brass Bibliothek enthält mehrere Instrumente mit ungewöhnlichen Effekten. Sie bekommen eine bessere Vorstellung von dem was vorhanden ist, indem Sie sie sich anhören, statt einen Versuch der Beschreibung zu lesen.

04 Keyswitch

Wenn Sie nicht damit vertraut sind, wie die Keyswitch-Instrumente angewendet werden, dann finden Sie mehr Informationen dazu auf der Seite 41 in diesem Handbuch und auch in dem Keyswitch-Abschnitt im PLAY Systemhandbuch.

Hinweis: Die erste Ausgabe dieser Bibliothek wurde ohne die Keyswitch-Dateien ausgeliefert, die werden in einem Update in Kürze nach der ersten Veröffentlichung zur Verfügung gestellt. Wenn die Bibliothek auf Ihrer Festplatte ohne die Key Switch Dateien installiert ist, dann fragen Sie den EastWest Customer Support, ob sie verfügbar sind.

Alle Hollywood Brass Keyswitch-Dateien folgen dem gleichen Muster. Die folgende Liste zeigt welche Artikulation welcher Keyswitch-Note zugewiesen ist. Aber beachten Sie, dass nicht jedes Solo-Instrument und jede Sektion den gleichen Satz von Artikulationen enthält. Wenn eine Artikulation in einer bestimmten Datei nicht enthalten ist, dann hören sie nichts, wenn die Keyswitch-Note spielen, bis Sie wieder eine funktionierende Keyswitch-Note spielen.

KEYSWITCH NOTEN	
C0	Sus
C#0	Sus Akzent
D0	Marcato lang plus Sus (oder Marcato kurz wenn lang nicht zur Verfügung steht)
D#0	Legato Repetitionen
E0	Staccatissimo
F0	Halbtontriller
F#0	Ganztontriller
G0	Crescendo Modulationsrad

Bei jedem Instrument, das sich bis hinunter in diesen Bereich mit spielbaren Noten erstreckt, wie die Solo Tuba, wird das Muster der Keyswitch Noten in eine höhere Oktave transponiert. Sie können immer die blauen Tasten in PLAYs Bildschirmtas-

tatur benutzen – oder die Namen in dem Artikulationsfenster – um die richtige Oktave zu finden.

05 Legato

Für die meisten Blechblasinstrumente wird ein Legato-Klang durch einen Bindebogen, der die beiden aufeinanderfolgenden Noten zusammenfügt, ohne ein erneutes Anblasen der zweiten Note, erreicht. Dieser Bogen erfolgt nur, wenn es keine signifikante Pause zwischen dem Ende der ersten Note und dem Beginn der zweiten Note gibt. Darüber hinaus dürfen die beiden Noten maximal eine Oktave auseinander liegen. Ein Sprung von D3 nach D4 erzeugt einen Legatobogen, von D3 nach D#4 nicht.

Posaunen können, aufgrund ihrer Schiebemechanik, eine andere Art von Legato erzeugen, eine mit einem gewissen Maß an Portamento zwischen den beiden Noten, eine hörbare vorwegnehmende Bewegung der Tonhöhe in Richtung der nächsten Note.

Legato Slur

Der Standard Slur Legato Patch erzeugt einen Bogen zwischen den Noten, solange es keine Verzögerung zwischen dem Ende der ersten Note und dem Beginn der zweiten Note gibt. Und der Abstand der beiden Noten darf eine Oktave nicht überschreiten.

Die Lautheit wird mit dem Modulationsrad und nicht mit der Anschlagstärke gesteuert. Darüber hinaus wird im lautesten Bereich der Dynamik, wenn das Modulationsrad näher an den Maximalwert von 127 herankommt, ein Tiefpass-Filter geöffnet, so dass der rauere Klang vom Überblasen den Klang immer stärker einfärbt.

MIDI-Anschlagstärke wird für die Geschwindigkeit der Legato-Übergänge verwendet. Je härter die Tastatur gespielt wird, desto schneller wird der Bogen zwischen den Noten gespielt.

Da diese Patches immer mit 4 Sustain-Samples anfangen zu spielen (und zwischen ihnen mit dem Modulationsrad überblenden können) und auch jeweils eigene Samples für die Bindebögen nutzen, sollten Sie sich bewusst sein, dass diese Patches mehr Rechnerressourcen als die meisten einfacheren Instrumente benötigen.

Legato Slur Accent

Dieser Patch funktioniert genauso wie Standard-Legatobögen (wie oben beschrieben), außer dass sie einen Akzent beim Attack enthalten. Während die Lautheit der Noten mit dem Modulationsrad eingestellt wird, wird die Stärke des Akzents durch die Anschlagstärke gesteuert.

Legato Slur Repetitions

Dieser Patch ist ähnlich wie die Standard-Legatobögen, außer dass es auch separate Samples für die zu wiederholenden Noten verwendet. Wenn zum Beispiel in einem Satz 3 Noten mit derselben Tonhöhe nacheinander ohne Pause zwischen

den Noten gespielt werden, dann wird für die zweite und dritte Note eine andere Version der Note gespielt, um einen korrekten Klang zu erzielen.

Slur Rins

Dieser Patch bietet einen Legatobogen mit viel Portamento, der sehr gut in schnellen Läufen funktioniert. Jeder Ton kann unendlich gehalten werden, wenn Sie zum Beispiel also einen Lauf zu einer Note hin spielen und diese Note halten wollen, dann können Sie diesen Patch sowohl für den Lauf als auch für die gehaltene Note verwenden.

Der charakteristische Klang kommt nur dann zum Vorschein, wenn der Abstand zwischen den aufeinanderfolgenden Noten entweder eine kleine oder eine große Sekunde ist. Bei größeren Abständen kann der starke Bindebogen nicht erzeugen werden.

Die Dynamik für dieses Instrument wird mit dem Modulationsrad und nicht mit der Anschlagstärke gesteuert. Und wie bei den Standard-Legatobögen-Patches so brauchen auch diese Patches eine Menge der Ressourcen, weil jede Note 4 Stimmen für die 4 Dynamikebenen gleichzeitig abspielt.

Monofones Verhalten in Legato Instrumenten

Standardmäßig sind alle Legato-Instrumente monofon. Wenn nur eine Note zurzeit gespielt werden kann, kann PLAY sicherstellen, dass es keine Unklarheiten gibt, welche zwei Noten einen Legato-Übergang haben.

Es ist mit dem MIDI CC22 möglich das monofone Verhalten auszuschalten. Wenn der Wert in der oberen Hälfte des Bereichs, 64-127, ist, dann wird das standardmäßige Verhalten beibehalten. Aber immer wenn CC22 im Bereich von 0 bis 63 ist, wird die Polyfonie eingeschaltet. Sie sollten dann sehr sorgfältig hinhören, um zu hören, ob es ungewollte Legato-Übergänge zwischen den Noten in den verschiedenen polyfönen Stimmen gibt. Sollte das passieren, dann ist eine Abhilfe, diese beiden Noten in eine eigene MIDI-Spur zu kopieren.

06 Mutes

Die Verwendung von Dämpfern bei den Blechblasinstrumenten liefert eine Vielzahl von Klangfarben, die sich deutlich von den nicht gedämpften Klängen unterscheiden. Diese Dämpfer passen in den Schalltrichter des Instruments und es gibt sie in verschiedenen Formen, um den gewünschten Klang zu erzielen. Das 06 Mutes Verzeichnis enthält gedämpfte Instrumente, mit vielen der Artikulationen, die in den obigen Abschnitten beschrieben sind, wie Staccato, Legato Slur, Crescendo und Cluster. Lesen Sie in den obigen Tabellen nach, welches Instrument in jeder Sektion oder als Solo-Instrument zur Verfügung steht.

Eine weitere Möglichkeit ein Blechblasinstrument zu dämpfen ist, die freie Hand in den Schalltrichter zu stecken. Solche Dämpfung nennt man „stop“. Das ist sehr charakteristisch für die French Horns.

Lesen Sie in der Beschreibung über die nicht gedämpften Versionen dieser Instrumente mehr über die Details des Modulationsrades und anderer Faktoren.

Zu der Solo-Posaune in dem 06 Mutes Verzeichnis gehören einige spezielle Dinge, wie zum Beispiel die Dämpfung mit dem Plunger. Sie sollten sich die gedämpften Patches anhören, um zu sehen welcher Klang dem entspricht, was Sie suchen.

In der Regel ist es effektiver für Sie die vielen verschiedenen gedämpften Artikulationen zu hören, als über sie in einem Handbuch zu lesen.



PLAY

5. Orchestertechniken in Hollywood Brass

- 46 Vorlagen anlegen
- 47 Öffnen von mehreren Instanzen von PLAY
- 48 Vorbereiten der MIDI Controller
- 48 Anlegen einer Klanglandschaft
- 50 Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck
- 52 MIDI-Hüllkurven und Control-Daten
- 53 Überblendungen benutzen
- 54 Einen Legato-Klang erzeugen
- 55 Den Audio-Ausgang einstellen
- 55 Die 5 Mikrofonpositionen der Hollywood Brass

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Orchestertechniken der Hollywood Brass

Dieses Kapitel beschreibt die Möglichkeiten der EastWest/Quantum Leap Hollywood Brass, wie Sie den traditionellen Klang eines Orchesters erreichen. Der erste Abschnitt gibt Ihnen Ratschläge der Produzenten wie Sie Vorlagen einrichten können.

Vorlagen anlegen

Der ideale Weg, um mit so einem großen Orchester zu arbeiten, ist Vorlagen zu erstellen, nachdem Sie die Klänge kennen und wissen, welche Möglichkeiten PLAY bietet. Sie würden vielleicht eine Comedy-Vorlage anlegen, die eine Menge Staccato-Artikulationen, Pizzicato und perkussive Spielweisen (wie z.B. Col Legno) enthält oder eine epische Vorlage, in der viele Legato Ensemble Programme enthalten sind. Je mehr Rechner Sie haben und/oder je leistungsfähiger die Rechner sind, desto größer können die Vorlagen werden.

Nachdem Sie sich entschieden haben, welche Patches in Ihre Vorlagen sollen und Sie sichergestellt haben, dass sie alle in den Speicher passen, sollten Sie alles laden und das Setup für jede PLAY Instanz in seiner eigenen .ewi Datei speichern. Wenn Sie mehrere Instanzen von PLAY in ihren Sequenzer geladen haben, ist es so einfach, wie das Speichern der Sequenz in Ihrem Sequenzer. Darin wird alles gespeichert. Wenn Sie mehrere Rechner nutzen, dann stellen Sie sicher, dass Sie für jede Spur in Ihrer Sequenz jedes Programm auch auf jedem Rechner angelegt haben.

Eine letzte Sache, die Sie bedenken sollten, welcher Rechner welche Klänge laden soll, ist der Anteil an Last, den jeder Rechner zu tragen hat. Achten Sie darauf, die Klänge, die Sie häufig verwenden, auf mehrere Rechner zu verteilen, so dass nicht ein Rechner die Hauptlast tragen muss.

Denken Sie daran, wenn Sie Hollywood Brass auf mehr als einem Rechner gleichzeitig laufen lassen, dass Sie einen iLok Sicherheitsschlüssel und eine Lizenz für jeden Rechner benötigen.

Der nächste Schritt ist von entscheidender Bedeutung und sehr subjektiv. Alle PLAY Bibliotheken reagieren auf zwei verschiedene Lautstärkebefehle: CC7 (Lautstärke) und CC11 (Ausdrucksstärke). Es wird dringend empfohlen, am Anfang einer Spur einen CC7 Befehl aufzunehmen. Nehmen Sie sich die Zeit, die anfängliche Lautstärke jeder Spur im Verhältnis zum restlichen Orchester einzustellen. Das ist etwas knifflig und wird niemals perfekt sein, aber je mehr Zeit Sie darauf verwenden, desto weniger Haare kostet es Sie später. Wenn Sie nur die Hollywood Brass benutzen, ist es einfacher, als wenn andere nicht Blasinstrumente hinzukommen. Wenn Sie zum Beispiel die Hollywood Strings und die Holzbläser aus EWQLSO zusätzlich zu den Hollywood Brass mitbenutzen, dann sollten Sie als erstes die Pauken, Hörner und die großen Streicherensembles alle zusammen relativ laut spielen,

denn das gibt Ihnen einen Eindruck davon, wie laut die lautesten Passagen sein werden. Alle zusammen sollten mindestens 3db unterhalb von 0 sein. Danach stellen Sie alle anderen Instrumente so ein, dass sie zu den lautesten Instrumenten passen.

Wir empfehlen, die MIDI-Lautstärkebefehle (CC7) nur zur Einstellung der anfänglichen Lautstärke zu nehmen. Nehmen Sie CC11-Befehle, um die Lautstärke zu ändern und um Leben in Ihre Komposition zu hauchen. So wirkt CC7 wie ein Limiter und hält alles im Gleichgewicht. Auch können Sie so recht leicht eine Spur im Mix hervorheben, in dem Sie den einen CC7-Wert am Anfang der Spur ändern.

An diesem Punkt sollten Sie die Sequenz speichern, bevor Sie weitermachen. Dann gehen Sie zu Ihrem Matrix-Editor (oder wie auch immer der in Ihrem Sequenzer heißt), um sich die Fenster mit den CC7, CC11 und CC1 (Modulationsrad) Befehlen anzuzeigen. Sie werden hier sehr viel ändern und von daher ist es eine gute Idee, diese Fenster immer im Zugriff zu haben.

Öffnen von mehreren Instanzen von PLAY

Mit der PLAY 3 Software ist es möglich, mehr als ein Instrument in jede Instanz die läuft zu laden – und das trifft sowohl auf PLAY als eigenständiges Programm zu als auch wenn es innerhalb eines Sequenzers läuft. Aber es gibt oft zwingende Gründe für die Verteilung der Instrumente über mehrere Instanzen. (Eine „Instanz“ ist jedes geöffnete Fenster von PLAY. Wenn Sie also 3 PLAY Fenster innerhalb Ihres Sequenzers sehen – oder auf Ihrem Desktop, wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft – dann haben Sie drei geöffnete Instanzen.)

Der Hauptgrund mehrere Instanzen von Play zu öffnen – speziell dann, wenn Sie PLAY als Plug-In in einem Sequenzer nutzen – besteht darin, den vollen Nutzen aus den Kernen der heutigen Hochleistungsrechner zu haben. Wenn Ihr Rechner zum Beispiel 4 Kerne besitzt, dann kann jeder der 4 Kerne, unabhängig von den anderen, Teile der Software laufen lassen.

Sequenzer verteilen normalerweise die Verarbeitung jeder Instanz eines Plug-Ins auf einen eigenen Kern. Wenn Sie also alle Ihre Instrumente in eine einzige Instanz von PLAY laden, dann muss alle Arbeit der Instrumente von einem einzigen Kern erledigt werden, was sehr viel weniger Effizient ist, als wenn es über alle Kerne verteilt wäre. Wenn Sie andererseits so viele Instanzen von PLAY erzeugen wie es Kerne in Ihrem Rechner gibt, kann der Sequenzer die Instanzen über alle Kerne verteilen, was meistens dazu führt, dass Sie mehr Instrumente ohne Problem öffnen und wiedergeben können.

Als allgemeine Regel kann man sagen, wenn Sie mehr PLAY Instrumente öffnen wollen, als Sie Kerne in Ihrem Rechner haben, dann ist es das Beste, mindestens so viele Instanzen wie Sie Kerne haben zu öffnen. Nehmen wir mal an, Sie haben einen 4-Kern-Rechner und planen 10 Play Instrument zu laden. Sie können 4 Instanzen von PLAY öffnen und jeweils 3, 3, 2, 2 Patches pro Instanz laden. Oder Sie

können 10 Instanzen mit jeweils einem Instrument laden. Oder irgendwas dazwischen. Welches Arrangement das Beste ist, hängt von den Instrumenten, wie oft es im Stück zu hören ist, die Komplexität der Instrumente (Überblendungen benötigen oft mehr Leistung auf einmal als andere Patches) und andere Faktoren. Wenn Sie ein Arrangement gefunden haben, in dem jede Instanz dieselbe Anzahl an Stimmen wie die anderen Instanzen spielt, dann nutzen Sie die Instanzen sehr effektiv.

Vorbereiten der MIDI Controller

Es wird empfohlen, dass Sie PLAY mitteilen, welche MIDI CCs sie nach dem Laden der Patches und vor dem Spielen der ersten Note senden. Wenn Sie live spielen, können Sie jeden der Knöpfe, Schieberegler und Räder bedienen, in dem Sie PLAY einige Daten schicken. In einem Sequenzer können Sie eine kurze Kurve für jeden Controller einzeichnen, bevor die erste Note abgespielt wird. Dieser Rat gilt auch für das Modulationsrad (CC1), CC7, CC11, CC22 und jedem anderen CC in Ihrem Projekt.

Anlegen einer Klanglandschaft

Wann immer wir einem Orchester zuhören, sei es live oder von einer Stereoaufnahme, so hören wir doch immer die Klänge der verschiedenen Instrumente, die auf uns zukommen, von verschiedenen Positionen. Bei einem traditionellen Streichorchesterlayout erwarten wir die Geigen von links, die Celli und Bässe von rechts. Es gibt zwei Gründe, warum wir das so fortführen wollen. Der erste ist, dem Ohr des Hörers eine Live-Aufnahme vorzutäuschen. Auch wenn jeder weiß, dass das Stück im Rechner entstanden ist, so kann die Simulation des klassischen Klanges seine Vorteile haben. Der zweite Grund ist, dass es für das menschliche Ohr leichter ist, zwei ähnliche Klänge zu unterscheiden, wenn sie von verschiedenen Positionen stammen. Wenn die Trompeten die Posaunen doppeln oder sogar eine Oktave auseinander liegen, dann werden sie jeder für sich besser zu orten sein, wenn sie an verschiedenen Orten in der Klanglandschaft, die uns umgibt, zu sein scheinen.

Panorama

Wie auch bei EastWest's wegweisendem Symphonic Orchestra ist es auch bei den Hollywood Brass so, anders als bei anderen Bibliotheken mit Orchester-Samples, dass die verschiedenen Instrumente an den traditionellen Positionen auf der Bühne in den Samples angeordnet sind. Die French Horns zum Beispiel sind bereits im linken Kanal lauter. Dadurch kann der Panoramaregler für alle Instrumente in seiner Mittelstellung bleiben und alle Instrumente sind an ihrer korrekten Position im endgültigen Mix. Natürlich können Sie die Panoramaeinstellungen jederzeit ändern, um Ihren eigenen Klang oder um eine ungewöhnliche Platzierung eines Instrumentes zu erreichen. Sie können beides sowohl in der PLAY-Benutzeroberfläche, als auch im Sequenzer einstellen.

Für Fortgeschrittene: Der vorherige Abschnitt hat eine Ausnahme: Die Nahmikrofone. Diese Samples wurden mit direkt davor stehenden Stereo-Mikrofonen aufgenommen. Die Nahaufnahmen-Artikulationen nutzen den Panoramaregler, um die Wiedergabe dieser Samples an dieselbe Position zu stellen, wie bei den Bühnen- und Surround-Samples. Das Bild rechts zeigt die 4 mikrofonspezifischen Panoramaregler von einer der Kontrabass Artikulationen. Der Bass-Spieler sitzt aus Sicht der Hörer rechts. Das Bild zeigt die Einstellungen, nach dem Laden, ohne weitere Veränderungen durch den Anwender. Beachten Sie bitte, dass die Haupt-, Bühnen- und Surround-regler in der Mitte stehen, da diese Samples bereits mit den Stereomikrofonen in der Mitte des Studios aufgenommen wurden, es ist keine weitere Einstellung nötig. Der Panoramaregler für die Nahmikrofone ist nach rechts verstellt, so dass, wenn alle Samples zusammenspielen, der Bass eine konsistente Position erhält.



Die „Breite“ der Sektionen der Hollywood Brass ist kleiner als im Symphonic Orchestra. Wenn Sie es gern breiter hätten, können Sie die Instrumente etwas im Panorama verschieben, um den Effekt zu bekommen.

Beachten Sie bitte, dass die natürliche Position im Stereobild innerhalb der Hollywood Brass eine subtile Eigenschaft hat, die Hall-Plug-Ins nicht anbieten können: richtige zeitliche Reflektionen von allen Oberflächen. Um dieses Konzept zu verstehen, stellen Sie sich einen Kontrabassspieler vor, der 5 Meter von der rechten Wand und 45 Meter von der linken Wand entfernt sitzt. Wir sitzen genau in der Mitte zwischen diesen Wänden. Die Reflektionen von der rechten Wand, welche in unserem rechten Ohr lauter sind, benötigt 30 Meter (5 plus 25), die Reflektionen von der linken Wand (welche in unserem linken Ohr lauter sind, benötigen 70 Meter (45 plus 25) bis sie bei uns eintreffen. Dieser 40 Meter Unterschied bedeuten, dass die Reflektion unser rechtes Ohr eine Neuntel Sekunde früher als am linken Ohr eintrifft, ein signifikanter Unterschied. Und die anderen Instrumente haben alle ihren charakteristischen links/rechts Hall, abhängig davon, wo sie auf der Bühne sitzen. Es ist für ein einzelnes Hallgerät unmöglich, diesen Grad der Realität zu erreichen.

Umgebungshinweise

Links oder rechts als Panorama einzustellen, ist nicht der einzige Weg, um Instrumente zu separieren. Es ist außerdem möglich, sie nach vorne oder nach hinten zu stellen. Dies kann auf drei verschiedene Arten geschehen:

1. Dynamik relativ zur Klangfarbe
2. Hall
3. Präsenz (nur Diamond Edition)

1. Bei den meisten Instrumenten verändert sich die Klangfarbe, wenn sie lauter oder leiser gespielt werden. Selbst wenn jemand anderes die Lautstärke verstellt, können Sie immer noch feststellen, basierend auf dem Klang des Instrumentes, ob die Trompete, die Sie gerade hören, laut oder leise gespielt wurde. Die meisten Instrumente klingen rauer, wenn sie lauter gespielt werden. Wenn in einem Orchestermix die Trompeten zu laut zu spielen scheinen, aber der Lautstärkepegel diese

Instrumentes im Vergleich zu anderen leise ist, dann nimmt das Ohr an, dass die Trompeten weiter weg sind. Wenn Sie unabhängig voneinander die Klangfarbe – durch Anschlagstärkeänderungen und/oder durch Überblendungen mit dem Modulationsrad oder CC11 – und die Lautstärke des Klanges ändern, können Sie das Instrument nach vorn oder nach hinten stellen.

2. Da Schall ungefähr 340 Meter pro Sekunde zurücklegt, reagiert das Ohr schon auf sehr kleine zeitliche Verzögerungen, um die Entfernung zu beurteilen. Wenn zwei Trompeten gleichzeitig Staccato spielen und eine ist 15 Meter weiter weg, dann kommt der Ton der entfernteren Trompete 0,044 Sekunden später an. Das ist eine dreiundzwanzigstel Sekunde, eine kurze Zeit, aber sie wird vom Ohr wahrgenommen. Es ist sehr einfach, in einem Sequenzer eine Spur um eine bestimmte Zeit zu verzögern – entweder mit einem Hall-Plug-In oder indem die Noten der Piano-Roll-Ansicht verschoben werden – um damit diesen Effekt zu erzeugen.

3. Wie in dem Abschnitt über die 5 Mikrofonpositionen beschrieben (nicht in der Gold Edition enthalten), je weiter Sie von einem Instrument entfernt sind, desto mehr kommt der natürliche Hall des Konzertsaaes hinzu. (Sie hören die Echos von den Wänden, wenn Sie dicht dran sitzen. Sie bemerken sie nur weniger, je nachdem wie laut das Instrument ist. Es ist schwieriger, das Falten eines Hustenbonbonpapiers neben einem brüllenden Triebwerk, als in einem gedämpften Konzertsaal zu hören, auch wenn das Papier immer denselben Klang erzeugt.) Die Präsenz eines Klanges ist eine weitere Ahnung der Entfernung. Wenn die Nahmikrofone eines Instrumentes mehr hinzu gemischt werden, erscheint es dichter am Hörer.

Wenn Sie alle drei Prinzipien kombinieren, können Sie eine ganz überzeugende vorne/hinten Positionierung im Orchestermix erreichen. Wenn Sie dem Ohr widersprüchliche Signale geben, kann es das Ohr verwirren und erreicht entweder eine gute oder eine schlechte Wirkung, je nachdem, was sie erreichen wollten.

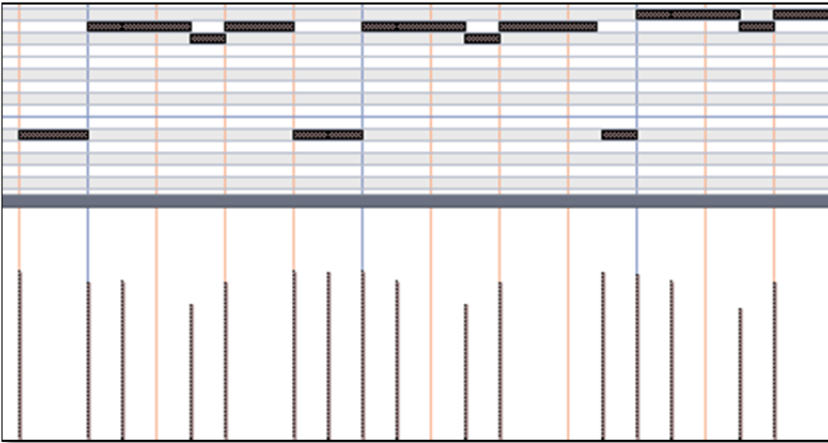
Und dann gibt es natürlich den Surround-Sound, aber diese Besprechung ist nicht im Rahmen dieses Abschnittes machbar.

Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck

Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, um den die aufgenommenen Stimmen lauter zu machen oder zu mindestens die tatsächlichen Instrumente lauter erscheinen zu lassen. Der erfahrene MIDI-Orchestrator nutzt alle drei.

Volume ist nur die Lautstärke des erzeugten Klanges. Ändern der Lautstärke, ist nichts anderes, wie das Drehen am Lautstärkeknopf Ihrer Stereoanlage. Ein Horn, das leise spielt, kann lauter gemacht werden. Eine laute Trompete, kann leiser gemacht werden.

Volume kann auch während eine Note spielt eingestellt werden. Damit kann dem Hörer ein Crescendo oder Diminuendo vorgespielt werden. Auch können unnatürliche Klänge erzeugt werden, wie ein crescendo für eine einzelne pizzicato Note.



Bei einem Live-Orchester können die verschiedenen Instrumente unabhängig voneinander in der Lautstärke eingestellt werden, was mit dem Lautstärkereglern einer Stereoanlage nicht gemacht werden kann.

Aber wie schon auf Seite 46 im Abschnitt über das Anlegen einer Vorlage geschrieben

wurde, sollte die MIDI-Lautstärke nicht in dieser Weise genutzt werden.

Velocity (Anschlagstärke), ein Begriff, der darauf basiert, wie hart ein Spieler die Tasten der Tastatur spielt und einstellt, mit wie viel Nachdruck die Note gespielt wird. Mehr Nachdruck ändert nicht nur die Lautstärke der Note, sondern auch die Klangfarbe. Wie auch bei einem Klavier, kann die Anschlagstärke den Klang nicht mehr verändern, wenn der Hammer die Saite getroffen und wieder verlassen hat und so ist es auch mit Velocity. In der derzeitigen Umsetzung von MIDI hat Velocity einen Wert zwischen 1 und 127. Die meisten Sequenzer zeigen Velocity mit vertikalen Balken an, so wie auf dem Bild hier oben zu sehen ist.

Viele modernen Sampler, inklusive PLAY, spielen verschiedenen Samples für die verschiedenen Bereiche der Anschlagstärke. Das Team, das die Samples des mittleren Cs in **pp**, **p**, **mp**, **mf** usw. für die Geigensektion aufgenommen hat, hat zum Beispiel den **pp** Samples die Anschlagstärken 0-25, den **p** Samples die Anschlagstärken 26-45, usw. zugewiesen. Da jeder Dynamiklevel einer Stimme seine eigene Klangfarbe hat, beeinflusst die Anschlagstärke einer Note nicht nur die Lautstärke, sondern auch die Klangfarbe.

Anschlagstärke-Änderungen sind daher ein viel besserer Weg, um die Lautstärke zu beeinflussen und um ein mehr natürlich klingendes Ergebnis zu bekommen. Der Nachteil der Anschlagstärke ist, dass er nach dem Spielen einer Note nicht mehr geändert werden kann. Lautstärke und Anschlagstärke zusammen geben dem Orchestrator sehr viel mehr Kontrolle über alle Aspekte der Dynamik.

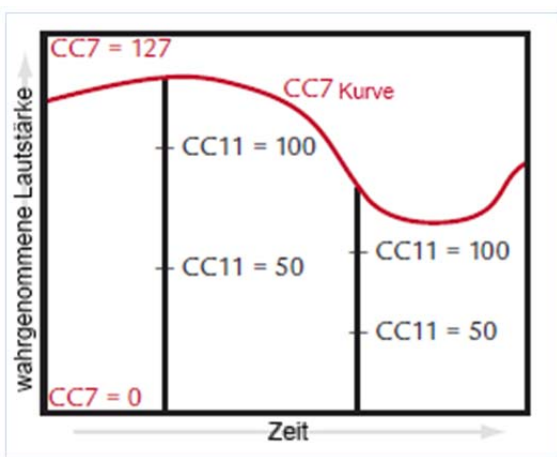
Beachten Sie jedoch, dass bei Hollywood Brass sehr oft das Modulationsrad (CC 1) eingesetzt wird, um die Dynamik zu steuern, insbesondere bei Noten die für eine lange Zeit gehalten werden können. Lesen Sie bei der Beschreibung des jeweiligen Patches nach, um zu sehen welche von ihnen diese Möglichkeit bietet.

Expression (Ausdruck) ist ein weiterer MIDI Control Code: CC11. Normalerweise wird CC11 dazu benutzt, jederzeit die Lautstärke einstellen zu können. Anschlagstärke kann die Lautstärke nicht während eine Note spielt ändern und CC7 sollte dazu verwendet werden, die Lautstärke nur am Anfang des Stückes einzustellen –

oder höchstens am Anfang von wichtigen Passagen – CC11 kann die Dynamik einzelner Noten verstärken, um der Musik mehr Ausdruckstärke zu verleihen (daher der Name „Ausdrucksstärke“ für diesen Control Code). Er wird dazu benutzt die Dynamik während einer Note oder einer Phrase zu verändern. Mit CC11 können Sie Crescendi und flüssige Dynamikveränderungen für eine ausdrucksstärkere Musik erzeugen.

Es ist damit möglich, die Dynamik anzuheben, indem entweder ein CC11 in Echtzeit übertragen wird oder eine Kurve in Ihrem Sequenzer eingezeichnet wird. Die meisten MIDI-Tastaturen und Steuerungsoberflächen haben programmierbare Knöpfe oder Schieberegler, die so eingestellt werden können, dass sie CC11 Befehle auf einem MIDI-Kanal senden können. (Schieberegler sind grundsätzlich besser geeignet für Einstellungen in Echtzeit.) Eine solche manuelle Kontrolle in Echtzeit ist normalerweise effizienter als das „Malen“ einer Kurve und führt oft zu mehr überzeugenderen Ergebnissen.

EastWest's Entscheidung CC11 zu nutzen, führt dazu, dass CC7 (Lautstärke) in anderer Weise verwendet wird. So können Sie den Lautstärkeregler in Ihrem Sequenzer dazu benutzen, die Gesamtlautstärke jeder Spur im Mix einzustellen.

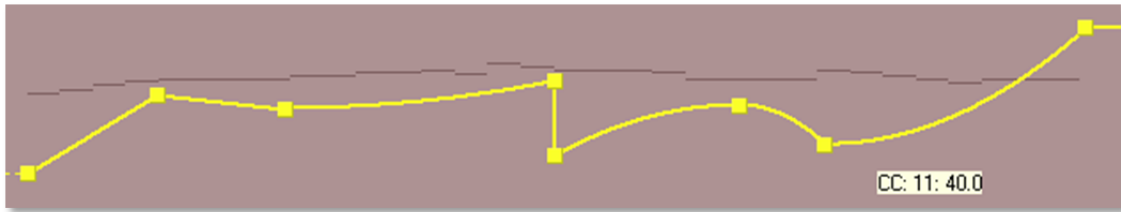


Obwohl Volume und Expression unabhängig voneinander eingestellt werden können, beeinflusst die Lautstärkeeinstellung wie laut die Dynamik wahrgenommen wird. Stellen Sie sich CC7 wie eine Art Obergrenze der Dynamik vor. Ausdruckstärke kann, wie bei jedem CC, Werte zwischen 0 und 127 einnehmen. CC7 gibt an, wie laut ein Klang überhaupt bei dem maximalen Wert (127) werden kann. Das Bild hier zeigt, wenn die Lautstärke reduziert wird, dann wird eine Veränderung der Ausdruckstärke als eine kleinere Änderung der Lautstärke empfunden. Eine Veränderung der

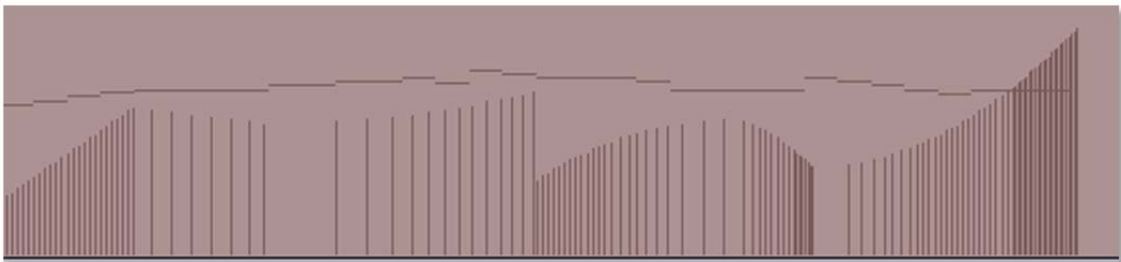
Ausdruckstärke von 50 auf 100 stellt eine kleinere Veränderung der Lautstärke dar, wenn der Lautstärkeregler (CC7) weiter unten ist.

MIDI-Hüllkurven und Control-Daten

In vielen modernen Sequenzern können Sie die Hüllkurve der meisten MIDI-CCs selbst „malen“. Das Bild mit der gelben Kurve am Ende dieses Absatzes ist ein Beispiel für eine CC11-Kurve. Beachten Sie, wie die Werte sich ständig ändern. Das entspricht auch der Art und Weise wie ein Trompeter Musikalität und Ausdruck bei einer Phrase hinzufügt, indem er den Druck des Atems von Moment zu Moment verändert. (Die horizontalen Balken im oberen Bereich sind die Noten.)



Wenn das dann als MIDI-Datei gespeichert wird, erscheint die gleiche Hüllkurve als eine endliche Anzahl von Befehlen. In der Spur eines Sequenzers erscheinen diese dann oft als vertikale Linien, wobei jede Linie einen Befehl darstellt, der den Wert verändert – in diesem Fall ändert sich CC11.



Die andere Möglichkeit ist – und viele sagen, das ist die bessere –, die CC11 von einem MIDI-Controller aus zum Sampler zu senden, entweder von einer Tastatur oder einer Steuerungsoberfläche. So lange, wie Sie eine extra Hand – oder einen Fuß, wenn Sie ein Pedal benutzen – frei haben, können Sie diese CCs während des Spielens in Ihren Sequenzer eingeben. Das erlaubt es Ihnen, die Zusammenhänge der Noten und der Anschlagstärke (wie hart Sie die Tasten anschlagen) zu hören und auch wie Ausdruck mit CC11 hinzugefügt wurde.

Dieser Prozess kann auch in zwei Schritten – zuerst die Noten, dann die CCs – durchgeführt werden, wenn Ihr System es erlaubt, Automation auch dann noch aufzunehmen, wenn bereits andere MIDI-Daten auf der Spur aufgenommen wurde.

Alles was in diesem Abschnitt über CC11 geschrieben wurde, gilt auch für CC1 (Modulationsrad) und alle anderen MIDI-CCs. Lernen, wie man die Musiklinien so formt, wie ein Musiker sie spielen würde, gibt Ihrer Arbeit mehr natürliche Musikalität. Mit der Kombination von Velocity (Anschlagstärke), Expression (Ausdruck), Modulationsrad und Volume (Lautstärke) können Sie digitale Samples in reale, lebendige Musik verwandeln.

Überblendungen benutzen

Hollywood Brass macht ausgiebig Gebrauch von Überblendungen, mehr als jede andere EastWest Bibliothek, die zuvor hergestellt wurde.

Die Grundidee hinter der Überblendung ist 2 oder mehr Samples desselben Instruments – die sich in einigen Aspekten wie Lautstärke, Klangfarbe und/oder Vibrato unterscheiden – gleichzeitig wiederzugeben. Und die Mischung, wie viel von jedem

Sample zu hören ist, wird von einigen MIDI Control Codes gesteuert. Üblicherweise ist dies CC1 (das Modulationsrad).

Ein Teil des Grunds warum mehr Überblendungen eingesetzt wurden, ist, dass sie mehr nahtlose und feinere Änderungen von einem Klang zum nächsten zulassen. Außerdem verändern sie die Klangfarbe zusammen mit der Lautstärke, sogar mitten in einer Note, wie bei einem akustischen Instrument. Und der dritte Grund warum mehr Überblendungen eingesetzt wurden, ist, dass Verbesserungen der Hardware und Software diesen viel realistischeren Ansatz möglich machen

In den Hollywood Brass suchen Sie nach Überblendungen der Artikulationen die lang gehalten werden können und auch in Instrumenten, wo Sie sich zwischen mehreren kurzen Artikulationen bewegen können, wie in den „Mod Speed“ Patches.

Der einzige wahre Grund keine Überblendungen so oft wie möglich in Ihren Projekten einzusetzen ist, dass Sie erheblich mehr Rechner-Ressourcen benötigen. Zum Beispiel können einige Instrumente mehr als 8 gleichzeitige Stimmen auf einmal öffnen.

Einen Legato-Klang erzeugen

Es gibt in Hollywood Brass zwei verschiedene Technologien, um einen Legato-Klang zu simulieren:

- Die Instrumente in jedem der Legato Verzeichnisse
- Die Legato und Portamento Skripte

Die Legato Instrumente in den Hollywood Brass enthalten Aufnahmen von den Live-Musikern, die die Legato-Übergänge bis hin zu einer Oktave, sowohl rauf als auch runter, spielten. Die PLAY Engine kombiniert diese nahtlos mit den anderen Noten, um wirklich überzeugende Legato-Passagen zu erzeugen. Die Legato-Übergänge sind nicht nur in Instrumenten, die Sie für flüssige Legato-Phrasen einsetzen, zu hören, sondern auch in den spielbaren Läufen, die für sehr schnelle Passagen gedacht sind.

Meistens sind bei Blechblasinstrumenten die Legati mit einem Bindebogen erzeugt worden. Bei den Posaunen ist auch ein gleitendes Legato möglich.

Setzen Sie die Legato Instrumente ein, wenn Sie einen überzeugenden Legato Klang in Ihren Phrasen wollen und Sie keine andere Artikulation benötigen, die auffällt. Die einzelnen Legato Instrumente sind ab der Seite 42 beschrieben.

Die Legato und Portamento Skripte können die Legato Übergänge mit den Skripten simulieren. Daher sind sie nützlich wenn Sie einen kleinen bisschen Legato für andere Artikulationen haben möchten, wie zwischen den fortlaufenden Trillern oder Marcato Noten.

Lesen Sie mehr über diese Skripte, wo auch die Performance-Skripte beschrieben sind, ab der Seite 23.

Den Audio-Ausgang einstellen

Die Ausgänge von PLAY sind einer oder mehrere Stereo-Ausgänge. Das Bild rechts zeigt 9 Stereopaare von Ausgängen in der Drop-Down-Liste des Master Output-Controls. Jede Instanz von PLAY hat seine eigenen Ausgänge, separat von denen der anderen Instanzen.



Wenn Sie PLAY als Plug-In in einem Sequenzer nutzen, dann können Sie einstellen, ob die Ausgänge in einer Spur aufgenommen werden sollen oder als separate Spuren. Das Bild links



zeigt wie ein Sequenzer (Sonar) Ihnen diese Möglichkeit anbietet. Die erste Checkbox erzeugt eine einzelne Spur, in der alle Audio-Ausgänge (in der Annahme, dass es das erste Stereopaar ist: „1-2“) zusammengefasst werden. Die zweite Checkbox erzeugt 9 Audiospuren, eine für jedes Stereopaar in der Drop-Down-Liste rechts. Die dritte erzeugt 18 Monospuren für den Fall, dass Sie die linken und rechten Spuren getrennt haben möchten. Lesen dazu bitte in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, wie diese Selektion in Ihrem Sequenzer eingestellt wird.

Wenn Sie alle Audio-Ausgänge dieser Instanz von PLAY in einer einzelnen Spur aufnehmen und Sie öffnen mehrere Instrumente in dieser Instanz, dann werden alle Instrumente von der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und als ein Stereosignal in der Spur aufgenommen.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, alle in verschiedenen Spuren aufzunehmen, dann können Sie für jedes einzelne Instrument eine eigene Spur auswählen. Ausgänge die auf dieselbe Spur zeigen, werden von der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und in eine einzelne Spur ausgegeben. Ausgänge von verschiedenen Kanälen werden unabhängig voneinander in verschiedene Spuren aufgenommen und können dadurch später im Sequenzer abgemischt werden.

Für Fortgeschrittene: Beachten Sie bitte, dass der Sequenzer in der Lage sein muss, eine Mono-Spur aus einem Stereoausgang zu erzeugen, aber das findet im Sequenzer statt. PLAY gibt immer ein Stereosignal aus. Lesen Sie im Handbuch des Sequenzers nach, wie Sie Mono-Spuren erzeugen können.

Die 5 Mikrofonpositionen der Hollywood Brass

Hollywood Brass enthalten 5 Mikrofonpositionen, die in der Player-Ansicht eingestellt werden können, wie hier im Bild rechts zu sehen ist. Zusätzlich enthält es 2 andere „Mikrofonpositionen“ die nicht mit den Mikrofonreglern in der Player-Ansicht eingestellt werden können. Das sind die Divisi-Mikrofone, die die erste und zweite Stimme separat aufgenommen haben. Lesen Sie für mehr Detail den Abschnitt über die Divisi-Instrumente auf der Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

Alle Instrumente des EastWest/Quantum Leap Hollywood Strings wurden gleichzeitig aus verschiedenen Positionen im Studio aufgenommen: Das Foto auf der

nächsten Seite gibt Ihnen einen Eindruck von den unterschiedlichen Positionen von denen der Klang des Orchesters aufgenommen wurde, inklusive:

- Vorne im Raum und hoch oben (mit einem Decca Tree)
- Andere Positionen vor dem Ensemble
- Direkt vor jeder Sektion
- Auf jeder Seite einer Sektion (um den Divisi-Klang aufzunehmen)
- Weit weg von den Musikern (um den natürlichen Klang des Raumes aufzunehmen)

Alle aufgenommenen Samples sind „phasenkorrekt“, das heißt, wenn Sie zwei oder drei von ihnen in einer Stereoaufnahme zusammenmischen, sind sie alle phasenkorrekt und es gibt keine Auslöschungen.

Die Möglichkeit diese vielen Perspektiven zu kombinieren, gibt Ihnen die gleiche Kontrolle, die einen Aufnahmeleiter freut, wenn er ein Live-Konzert mit mehreren Mikrofonpositionen aufnehmen kann.

Das Bild oben rechts zeigt die PLAY-System-Benutzeroberfläche, die es Ihnen erlaubt, die verschiedenen Samples zusammenzumischen. Mit den verschiedenen Knöpfen und Schiebereglern können Sie jedes Mikrofon separat im Panorama verschieben, die Dynamik auf Ihre Bedürfnisse anpassen, Laden/Entladen der Samples aus dem Speicher, Stumm- und Soloschalten jedes Mikrofons, um den Sound zu bekommen, den Sie haben wollen – sowohl während des Komponierens, als auch beim endgültigen Abmischen. Und wie oben im Bild in der Drop-Down-Liste zu sehen ist, können Sie die Audio-Ausgänge für jedes Set von Mikrofonen auf einen eigenen Ausgang legen. Diese Regler sind im Detail ab der Seite 55 beschrieben. Ein anderes Foto der Mikrofone im Studio sehen Sie auf Seite 14.



Das obige Foto wurde während der Einstellungen in den EastWest Studios in Hollywood Kalifornien aufgenommen und gibt ihnen einen Eindruck davon, wie viel Mikrofone den Klang gleichzeitig aufgenommen haben. Die Regler in der Player-Ansicht erlaubt ihnen, die verschiedenen Mikrofone ein- oder auszuschalten, die relative Lautstärke einzustellen und sie im Panorama wo auch immer hinzulegen.

Sie müssen sich bewusst sein, dass die Samples für jedes Mikrofon ihren eigenen Speicher im Rechner belegen. Wenn Ihr Rechner nicht genügend Speicher hat, um alle Samples, die Sie brauchen, zu laden, sollten Sie nur ein Set von Mikrofonen nutzen – meistens wohl die Hauptmikrofone – während Sie komponieren. Sie können jedes andere Mikrofon hinzufügen, wenn Sie bereit sind, an dem Klang des Stückes zu arbeiten.

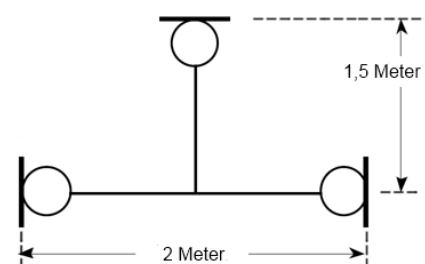
Grundlegendes zu den fünf Mikrofonpositionen

Um zu verstehen, wie die fünf Mikrofonpositionen Ihnen helfen können, lassen Sie uns ein kleines *Gedankenexperiment* machen. Stellen Sie sich vor, Sie sind in der Konzerthalle mit einem großen Streichorchester auf der Bühne. (Wir nehmen eine Konzerthalle anstatt des Studios, um die verschiedenen Positionen relativ zu den Instrumenten leichter beschreiben zu können.)

Als erstes sind Sie eingeladen, direkt vor der Bratschen-Sektion zu sitzen, die eine Melodie spielen. Was Sie hören, entspricht dem Klang, der mit den Nahmikrofonen („**Close**“) aufgenommen wurde. Der Klang kommt direkt von den Instrumenten und ist viel lauter als die Reflektionen von der Wand und anderen Oberflächen, so dass dieser Hallanteil nur einen sehr kleinen Anteil an dem hat, was Sie hören.

Als nächstes sitzen Sie direkt in der fünften Reihe und hören die gleiche Melodie der Bratschen. Jetzt hören Sie mehr von dem natürlichen Hall des Saales, da Ihre Ohren nicht so „vollgedröhnt“ werden von dem Klang, der direkt von den Bratschen kommt. Dieser Klang wurde von den Hauptmikrofonen („**Main**“) eingefangen, eine Anzahl von Mikrofonen, Decca Tree genannt, vor dem ganzen Orchester. Beachten Sie bitte, dass der Decca Tree in der idealen Position ist, den Klang aller Sektionen so zusammenzufassen, dass ein großer und einheitlicher Klang entsteht.

Hinweis: Ein „Decca Tree“ – für diejenigen, die es interessiert – ist eine Anordnung von drei Mikrofonen. Ursprünglich von den English Decca Records entwickelt, wird es heute noch für Orchesteraufnahmen genutzt und dort speziell bei Filmmusikaufnahmen. Die Mikrofone sind wie in dem Bild hier angeordnet. Wegen des 2m Abstandes zwischen dem linken und rechten Mikrofon, behält das Audiosignal seine Intensität, um ein detailliertes Stereo-Abbild zu erzeugen und gleichzeitig sind genügend Informationen enthalten, um ein offenes und großes Klangbild zu erzeugen. Darüber hinaus erzeugt das mittlere Mikrofon ein stabiles mittiges Signal.



Für die nächste Position sitzen Sie direkt am Rand der Bühne, ungefähr in der Mitte zwischen den ersten beiden Plätzen. Was Sie hier hören entspricht dem, was mit den mittleren Mikrofonen („Mid“) aufgenommen wurde. Sie bekommen eine etwas individuellere Definition als mit den Hauptmikrofonen, aber ohne den Naheffekt der mit den Nahmikrofonen erreicht wird.

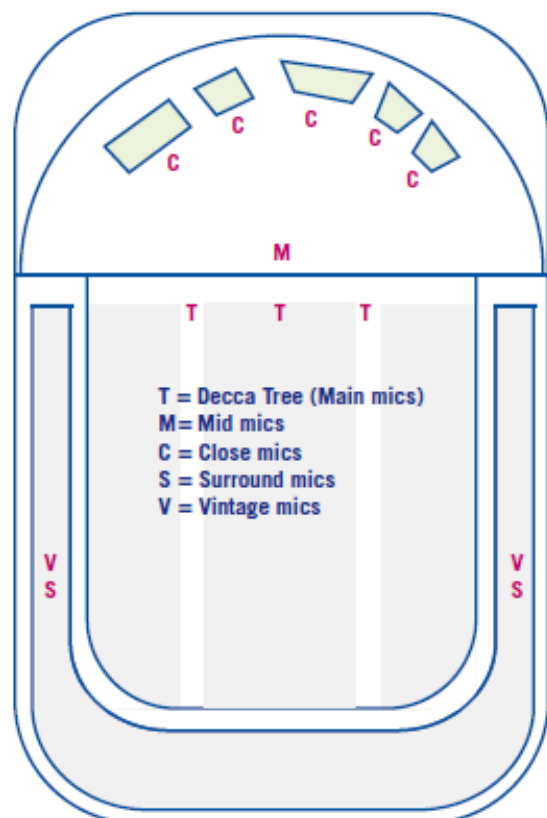
Als letztes werden Sie aufgefordert, mehr im hinteren Teil des Saales zu sitzen und hoch oben. Aus dieser Perspektive ist der volle Hall des Saales offensichtlich, da sie ganz klar den Klang wahrnehmen, wie er von den Wänden und Oberflächen vor Ihnen und auch hinter Ihnen reflektiert wird. Es kann ein sehr durchwachsender Klang sein, da der direkte Klang der nahen Position fehlt. Jedoch kann das Hinzufügen dieses Klanges (entweder in der Stereoabmischung oder in den hinteren Lautsprechern bei einer Surround-Aufnahme) der Aufnahme Räumlichkeit hinzufügen. Die Mikrofonposition wurde aufgenommen, um die **Surround**-Sample zu erzeugen, manchmal auch die Hall-Samples genannt.

Verlassen wir nun unser Gedankenexperiment, denn es gibt noch 2 weitere Mikrofonsets, die noch erklärt werden müssen. Da gerade von den Surround-Mikrofonen die Rede war, die **Vintage**-Mikrofone sind eine Alternative zu den Surround-Mikrofonen. Sie nehmen dieselbe Perspektive auf, nutzen aber RCA44 „Bändchen“-Mikrofone, die auch schon für die Soundtracks klassischer Hollywood Filme benutzt wurden. Mit dem Schalter an der rechten Seite des Surround-Knopfes in der PLAY Benutzeroberfläche können Sie auswählen, ob Sie die moderneren Mikrofone (Schalter nach oben) oder die Vintage-Mikrofone (Schalter nach unten) benutzen möchten.

Anders als die 5 hier genannten Mikrofone sind die **Divisi**-Mikrofone nicht als Mikrofonposition in der Benutzeroberfläche vorhanden. Die Divisi-Mikrofone sind so positioniert, dass sie alle Spieler auf der linken Seite in ein Mikrofon und alle auf der rechten Seite in ein anderes Mikrofon aufnehmen. Lesen Sie dazu die Erklärungen über die Divisi-Instrumente auf der Seite **Fehler!** **Textmarke nicht definiert..**

Mikrofonplatzierung

Das Schema rechts gibt Ihnen einen Überblick darüber, wo die verschiedenen Mikrofone Ihren Klang aufgenommen haben, aber es ist das Diagramm eines typischen Konzertsaales. Der halbkreisförmige Bereich oben ist der Bereich in dem das Orchester sitzt. Der Rest des Diagrammes



zeigt wo die Zuhörer sitzen würden (aber den Bereich gibt es in den EastWest Studios, wo die Hollywood Brass aufgenommen wurden, nicht). Beachten Sie bitte, dass dies nicht eine akkurate Übersicht ist, wo die Mikrofone standen: Das Ziel des Diagrammes ist zu verstehen, was jedes Mikrofon aufnehmen soll. Ein Foto des aktuellen Studios ist auf Seite 14 zu finden.

Alle C's in dem Diagramm repräsentieren die verschiedenen Positionen der Nahmikrofone, so wie sie vor jeder Streichersektion gestanden haben. Die Mikrofone waren nahe genug, um das Instrument direkt aufzunehmen, aber weit genug entfernt, damit der Klang noch atmen kann.

Die mittigen T's repräsentieren die Position des Decca Trees, ein Verbund von Mikrofonen direkt vor dem Ensemble. Diese „Haupt“-Mikrofone sind hoch genug und weit genug entfernt, um einen gut ausbalancierten Klang aufzunehmen. Beachten Sie, dass die Hauptmikrofone auch ein Paar Ausleger beinhalten, die durch die linken und rechten Ts im Diagramm dargestellt werden.

Das M stellt die Position der mittleren Mikrofone dar, welche eine kleinere Version des Decca Trees sind und ein wenig näher an den Instrumenten positioniert sind, so dass eine bessere Auflösung aufgenommen wurde, ohne aber einen „Nah“-Klang aufzunehmen.

Die V's und S's sind in diesem Diagramm im Auditorium platziert worden, um zu zeigen, dass sie den vollen Raumklang des Saales einfangen sollen. Im Aufnahmestudio (das kein Auditorium hat) sind sie überall im Studio, weit weg von den Instrumenten, platziert worden.

Zwei separate Sets von Surround-Mikrofonen Samples wurden für die Hollywood Brass Bibliothek aufgenommen. Sie können zwischen den beiden mit dem Vintage-Schalter in der unteren rechten Ecke der Mikrofonregler umschalten.

Einstellen des Halls

Da alle drei Sets der Samples gleichzeitig für jede Note der Bibliothek aufgenommen wurden, gibt es vorhersehbare und natürliche zeitliche Verzögerungen bis die Musik die weiter entfernten Mikrofone erreicht. Diese Verzögerung ist Teil des natürlichen Halls des Saales und erzeugt einen angenehmen vollen Klang, wenn die Samples abgemischt werden. Wenn Sie den Hall der Surround-Samples etwas vermindern wollen, können Sie in den heutigen Sequenzern und Mischpulten die Audiospur der Surround-Samples ein bisschen in der Zeit nach vorne ziehen. Entweder führen Sie eine Berechnung durch, basierend auf der Schallgeschwindigkeit auf Meereshöhe (ca. 340 Meter/Sekunde; 1100 Fuß/Sekunde) oder lassen Ihre Ohren entscheiden, wie es am besten funktioniert.

Wenn Sie planen kleinste Einstellungen an der Musik, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben, vorzunehmen, dann seien Sie sich bewusst, dass Sie die Ausgabe von den einzelnen Mikrofonen auf verschiedenen Spuren aufnehmen müssen. Sie können nicht die PLAY Engine die Audiospuren in einer einzigen Instanz oder ei-

nem eigenständigen Programm zusammenmischen. Da kommt daher, dass Sie eine Spur nur mit, zum Beispiel, den Hauptmikrofonen und eine andere Spur nur mit den Surround-Mikrofonen aufnehmen müssen.

Die Nahmikrofone haben natürlich keinerlei Verzögerung, nur ein kleines bisschen, um die klangliche Perspektive des Orchesters in dem Konzertsaal beizubehalten. Wenn Sie die Nahmikrofone nicht einsetzen und Sie etwas Schnelles mit kräftigen Anschlägen spielen, dann werden Sie eine kurze Verzögerung bemerken, die durch den Einsatz der Nahmikrofone beseitigt werden kann. In den meisten Fällen werden Sie die Nahmikrofone einsetzen, um mehr Präzision in eine Sektion zu bekommen. Die Idee ist, damit solange herumzuexperimentieren, bis Sie eine Kombination gefunden habe, die passt.

Mikrofonpositionen, Ausklänge und Digitaler Hall

Jede dieser drei Technologien kann dazu benutzt werden, die scheinbare Umgebung Ihres Audio-Ausgangs zu steuern. Es ist wichtig zu verstehen, wie jeder dieser Effekte sinnvoll eingesetzt werden kann.

Mikrofonpositionen

Die Art und Weise, wie Sie die Mikrofone in Ihren Projekten zusammenmischen, kann zu einem Klang von sehr schmal und trocken bis hin zu groß und weit führen. Was Sie hinzufügen oder (in einigen Fällen) weglassen ist das natürliche Ambiente des Raumes wie er während der Aufnahmesitzungen auftrat. Dieses Ambiente ist so lange zu hören wie die Samples spielen (und das beinhaltet auch die Samples der Ausklänge), aber es kann nicht über das Ende der Samples hinaus dauern.

Ausklänge

Es gibt Samples, die beginnen in dem Moment wo der Instrumentalist aufhört eine Note abzuspielen und sie beinhalten den Klang des natürlichen Nachhalls des Aufnahmestudios.

Es ist möglich die Ausklänge für jedes Instrument abzuschalten, aber wenn Sie das machen, entfernen Sie nur den Nachhall des Raumes nachdem die Note zu Ende ist, nicht während sie gespielt wird. Wenn Sie den Ausklang abschalten, kann das zu einem unnatürlich klingenden Ende der Noten führen, aber das kann durch Einschalten des Halls sehr effektiv unterdrückt werden.

Beachten Sie bitte, dass Staccato und andere kurze Artikulationen, in der Regel, keine Ausklänge beinhalten.

Digitaler Hall

Faltungshall ist ein digitaler Effekt, der den Hall eines Raumes mit einer Anzahl von mathematischen Algorithmen simuliert, in dem bekannte Reflektionszeiten in einem Set von Testtönen benutzt werden und dazu benutzt werden künstliche Reflektionen in Echtzeit zu berechnen. PLAY beinhaltet solch einen Hall und die Daten (Impulsantworten genannt, kurz IR), um verschiedene Größen von Räumen zu berechnen. Die IRs, die in Hollywood Brass eingebaut sind, beinhalten das exakte „EW

Studio 1“ in dem die Hollywood Brass Aufnahmesitzungen stattfanden (genauso wie die Konzerthalle in der das Symphonic Orchestra aufgenommen wurde, für all diejenigen, die beide Bibliotheken zusammen nutzen wollen).

Sie müssen sich entscheiden, wie sie jede dieser Technologien bei jedem Projekt nutzen wollen. Solange Sie verstehen, wie jede dieser drei Komponenten etwas zu dem Klang beiträgt – und auch die Grenzen jeder dieser Technologien – können Sie Ihre Ohren dazu benutzen, genau den Klang zu bekommen, den Sie haben wollen.

Mischen der Mikrofone von verschiedenen Spuren versus Mischen in PLAY

Da das Mischen von 2 oder 3 Mikrofonpositionen im richtigen Verhältnis eine weitere Dimension in eine Stereo oder Surround-Aufnahme hinzufügen kann, müssen Sie die verschiedenen Herangehensweisen verstehen, wie Sie sie in der endgültigen Mischung kombinieren.

Die folgenden drei Fälle beschreiben einige Standardeinstellungen, wie Sie die Ausgangsregler benutzen können, mit Schwerpunkt auf den einzelnen Mikrofonpositionen. Wenn Sie über die Möglichkeiten von mehreren Instrumenten nachdenken, jedes mit seinen eigenen drei Mikrofonpositionen, dann gibt es zu viele Einstellungen, um sie hier aufzuzählen. Wenden Sie die beschriebenen Prinzipien auf Ihre eigene Herangehensweise an.

1. Anlegen von separaten Audiospuren für jedes Mikrofon, eine nach der anderen

Bei diesem Ansatz können Sie eines oder mehrere Instrumente mit einer einzigen Mikrofonposition einstellen und der Ausgang geht auf eine oder mehrere Audiospuren in Ihrem Sequenzer. Normalerweise werden Sie während des Komponierens mit den Bühnenmikrofonen arbeiten, da dass die Mikrofonposition ist, die im endgültigen Mix dominiert. Nachdem Sie mit dem Komponieren fertig sind, mischen Sie die Spur(en), um eine Aufnahme aus nur einer Mikrofonposition zu erzeugen.

Dann gehen Sie zu jedem Instrument in PLAY, die in den Audiospuren vorkommen, entladen die Bühnenmikrofone und ersetzen sie mit einem anderen Set, z.B. mit den Nahmikrofonen. Speichern Sie diese neuen Audiospur(en) und stellen Sie sicher, dass Sie die Spuren nach den Mikrofonpositionen benennen. Kümmern Sie sich nicht um die Lautstärke der Spuren relative zu den ersten Audiospuren, Sie werden sie im Endmix anpassen.

Wenn Sie mehr als 2 Mikrofonpositionen nutzen, dann wiederholen Sie das obige, um auch die restlichen Spuren anzulegen.

Nachdem Sie alle Spuren haben, können Sie sie auf eine Spur runter mischen und stellen dabei die Lautstärke relativ zueinander ein, um den Klang zu bekommen, den Sie wünschen.

Es gibt zwei prinzipielle Vorteile dieses Ansatzes. Erstens kommt man mit einem kleineren Rechner aus, als wenn man die verschiedenen Sets der Samples auf einmal in den Speicher lädt. Zweitens haben Sie separate Audiospuren für die drei Mikrofonpositionen, mit denen sie einen trockeneren Mix oder – auch später - einen Mix mit mehr Hall – oder eine Surround-Version - erzeugen können. Und Sie können dies im Vertrauen darauf machen, dass es keine Phasenprobleme geben wird.

2. Anlegen fertig gemischten Spuren, alle auf einmal

Es ist außerdem möglich, mit mehr als nur einer Mikrofonposition gleichzeitig zu arbeiten, allerdings benötigen Sie dafür einen leistungsfähigeren Rechner, um den größeren Speicher und die zusätzliche Leistung bereitzustellen. Bei dieser Betrachtungsweise können Sie, bevor die Spuren als Audio auf der Platte gespeichert werden, zwei oder drei Mikrofonpositionen aller Instrumente laden. Sie müssen dann die jeweiligen Lautstärkeregler der drei Mikrofonpositionen einstellen, um die Balance zu bekommen, die Sie haben wollen.

Dieser Ansatz arbeitet am besten, wenn Sie die endgültige Abmischung möglichst schnell haben wollen, ohne sich durch mehrfaches Abmischen arbeiten zu müssen.

3. Anlegen von parallelen Spuren von einer einzelnen Instrumentendatei

Wenn Sie, wie im ersten Ansatz, separate Audiodatei erzeugen wollen und haben einen sehr leistungsfähigen Rechner, der es Ihnen erlaubt, mehrere Mikrofonpositionen gleichzeitig zu verarbeiten, dann können Sie diesen Ansatz verfolgen. Stellen Sie Ihre Instrumente wie im 2. Ansatz ein, aber benutzen Sie die verschiedenen Ausgänge für die drei Mikrofonpositionen, um die Ausgänge auf verschiedene Spuren zu legen (anstatt sie in der PLAY Audio-Engine zu mischen).



Das Bild oben rechts zeigt die geöffnete Ausgangsliste in der Drop-Down-Liste der möglichen Ausgänge. Wenn Sie diese Regler benutzen, dann können Sie die Ausgänge auf verschiedene Spuren in Ihrem Sequenzer legen (oder auf verschiedene Ausgänge Ihrer Soundkarte, wenn Sie PLAY als eigenständiges Programm laufen lassen). Wenn Sie „Default“ auswählen, wird der Ausgang auf den im Masterregler eingestellten Ausgang gelegt. Wenn Sie etwas anderes auswählen, wird der Ausgang auf das ausgewählter Stereopaar gelegt. Im Sequenzer (oder in der Audiokarte) können Sie angeben, welche Ausgänge auf welcher Audiospur aufgenommen werden. Lesen bitte in Ihrem Handbuch des Sequenzers oder Ihrer Soundkarte nach, wie es gemacht wird.

Beachten Sie bitte, dass es möglich ist, verschiedene Instrumente (oder auch nur Mikrofonpositionen auf die gleiche Spur legen und die PLAY Engine wird sie dann zusammenmischen. Zum Beispiel können Sie die Nahmikrofone der Staccato-Oboe, die Pizzicato-Geigen und noch so viele Sie möchten, auf den „3-4“-Ausgang legen und sie werden dann alle auf der gleichen Audiospur aufgenommen.

Dieser Ansatz gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Audioausgänge so zu verteilen wie Sie wollen (bis zur maximalen Anzahl von Ausgängen, mit denen Ihr System noch umgehen kann).

Beachten Sie bitte, dass, wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft, jeder Instanz von PLAY seinen eigenen Satz von Ausgängen besitzt. Das heißt, wenn die Staccato Celli und die Pizzicato Geigen in verschiedenen Instanzen von PLAY laufen und sie beide auf den „3-4“-Ausgang gelegt sind, sie trotzdem in verschiedenen Audiospuren in Ihrem Sequenzer landen.

Nur eine Mikrofonposition benutzen

Es ist sicherlich möglich, mit nur einer Mikrofonposition ein Musikstück zu erzeugen. Normalerweise sind die Bühnenmikrofone dafür die richtige Wahl, aber in einigen Fällen können die Nahmikrofone die richtige Wahl sein. Es ist unwahrscheinlich, - aber nicht unmöglich - dass Sie nur die Surround- oder Vintage-Mikrofone benutzen wollen, da sie so viel Raumanteil besitzen.

EASTWEST/QUANTUM LEAP LICENCE AGREEMENT

EASTWEST END USER LICENCE AGREEMENT: Bitte lesen Sie die folgenden Vertragsbedingungen des Audio-Samples-Lizenzabkommens durch, bevor Sie diese nutzen. Durch Öffnen der Verpackung und der Installation dieser Audio-Samples erkennen Sie die Vertragsbedingungen an. Wenn Sie diesen Vertragsbedingungen nicht zustimmen, öffnen Sie diese Verpackung nicht oder benutzen Sie die Audio-Samples nicht. East West Sounds, Inc (Lizenzgeber) garantiert, dass alle Samples auf den CDs/DVDs speziell für dieses Produkt erstellt und aufgenommen wurden und etwaige Ähnlichkeiten zu anderen Aufnahmen nicht beabsichtigt sind. 1. Die Audio-Samples auf den CDs/DVDs bleiben das Eigentum des Lizenzgebers und sind Ihnen nur lizenziert und nicht verkauft worden, um mit Ihrer Sampler-Software oder Ihren Instrumenten abgespielt zu werden. 2. Das Recht die beiliegenden Sounds zu nutzen ist nur dem originalen Endnutzer (Lizenznehmer) gestattet und ist NICHT übertragbar. 3. Der Lizenznehmer darf die Sounds modifizieren. DER LIZENZNEHMER DARF DIE SOUNDS FÜR KOMMERZIELLE ZWECKE INNERHALB VON MUSIKKOMPOSITIONEN NUTZEN. 4. Diese Lizenz verbietet ausdrücklich den Wiederverkauf, die Lizenzierung oder jede andere Art des Vertriebes dieser Sounds, sowohl so, wie sie auf den CDs/DVDs vorliegen, als auch jede Modifikation davon. Sie dürfen die beiliegenden Sounds weder verkaufen, verleihen, vermieten, verleasen, abtreten, auf einen Server herauf laden oder von einem Server herunter laden, noch dürfen Sie einen oder alle Sounds an einen anderen Nutzer weitergeben und nicht in einem konkurrierenden Produkt nutzen. 5. Der Lizenzgeber kann nicht haftbar gemacht werden, wenn der Inhalt dieser CDs/DVDs nicht für den geplanten Zweck des Lizenznehmers eingesetzt werden können. Wenn Sie Zweifel über die Nutzung der Software haben, wenn Sie sich bitte per Fax an East West Sounds, Inc.: (USA) 323-957-6966 oder senden Sie eine E-Mail an licensing@eastwestsounds.com. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. © 2010 EAST WEST SOUNDS, INC. • Windows XP/Vista sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen von Intel. VST Instrumente ist ein eingetragenes Warenzeichen von Steinberg Media Technologies AG. OS X, Audio Units und Core Audio sind eingetragene Warenzeichen von Apple, Inc. Alle anderen Produkte und Firmennamen sind Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer. Alle Spezifikationen können sich jederzeit ohne Ankündigung ändern.

Nutzung der Festplatte

Die Festplatte auf der Hollywood Brass ausgeliefert wird, ist eine nackte interne Festplatte. Wenn Sie sie für das Kopieren der Daten nicht einbauen wollen, dann empfehlen wir Ihnen ein externes Festplattengehäuse. Die Festplatte wird nur für die Installation und als Produktmedium ausgeliefert. Sie ist nicht für den normalen täglichen Gebrauch gedacht (wie das Speichern von Samples oder für das Streaming). EastWest übernimmt keine Verantwortung oder Risiko, wenn das Laufwerk für andere Zwecke verwendet wird.

Garantie der Festplatte

Die Festplatte auf der die Hollywood Brass enthalten sind, ist durch EastWest's „Eingeschränkte Ersetzung innerhalb von 30 Tagen“ abgedeckt. Wenn die Festplatte kaputt gehen sollte, dann kann Sie innerhalb von 30 Tagen nach der Auslieferung zu EastWest zurückgeschickt werden. Hollywood Brass kann nur für einen Austausch der Festplatte zurückgesendet werden. Es gibt keine Rückerstattung. Zurücksendung bedeutet Erhalt des Produktes bei EastWest und nicht die bloße Erteilung einer Warenrücksende-Nummer. Nach 30 Tagen tritt die Herstellergarantie in Kraft und die Rücksendung und der Service muss mit dem Hersteller der Festplatte geregelt werden. EastWest wird die Daten ersetzen, wenn ein Austausch der Festplatte nötig wird.